

HAVI TÉMÁNK: A VIDEOJÁTÉK-IPAR MEGREGULÁZÁSÁNAK ALAPJAI • THE SUFFERING 2 • SPARTAN TOTAL WARRIOR
ROMANCING SAGA • JAK X • NFS MOST WANTED • SOULCALIBUR 3 • SERIOUS SAM 2 • GEIST • BURNOUT LEGENDS • FIFA DS

előfizetési akció!

Ha 2005 december 5-ig egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, egy darab, teljes verziós, promo kiadású Playstation 2 játékot küldünk neked ajándékba!

Előfizetés egy évre: 6999 Ft

Comgame 576 Kft, 1329 Budapest Pf. 24

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999 Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet egy általad kiválasztott korábbi teljes évfolyam!









TARTALOM



AKTuális 88

2005 NOVEMBER – A SÚLYOS DÖNTÉSEK HÓNAPJA

100%-ig biztos vagyok benne, hogy a fenti cím elolvasása után mindenki arra kíváncsi: vajon mik is azok a „súlyos döntések", és ki hozta meg őket…

Nos, az 576 Konzol történetében többször fordult már elő olyan, bizonyos játékokat ki kellett hagyni, és áttolni a következő hónapra: leginkább azért, mert érkezett valami náluk jobb, szebb, izgalmasabb. Ez így rendben is van. Olyan helyzetbe ellenben még nem sűrűn keveredtünk, hogy fel kellett adnunk, és karjainkat szomorúan széttárva be kellett ismernünk: 80 oldalba ennél többet nem lehet belepréselni, és hiába van 4-5-6 olyan game a polcon, amit mindenképpen illett volna ebben a hónapban letesztelni (vagy azért, mert baromi nagy cím, vagy azért, mert már kapható kereskedelmi forgalomban), egyszerűen lehetetlen nekik helyet találni.

Közeleg a Karácsony, amikor a legtöbb gamer / szülő / családtag vagy játékot kap, vagy játékot ad karácsonyra, totálisan tele a piac, ezért adja magát, hogy ilyenkor kissé visszaveszünk az „okoskodós" cikkekből, megnyesük a magazin elejét, a rovatokat, és több játéktesztet rakunk be. Egy idő után azonban már nincs mit kihagyni, hisz a paletta csak akkor szép, ha jó sok szín van rajta…

Két hétig egészen jól elvoltunk a szerkesztgetéssel, amikor is beütött a krach: kijött az Ico „folytatása", a Shadow of the Colossus amerikai verziója. PAL megjelenés: 2006 február. Pazar üzleti döntés, kedves Sony. Mi legyen? Várjunk 3 hónapot, és kockáztassuk meg, hogy mire nálunk is boltba kerül a cucc, már mindenki végigjátszotta NTSC verzióban? Nem, ezt nem teheti meg a Konzol egy ilyen játékkal. 4 oldal. Címlap. Naná! Aztán jött az új Jak. Az új Sly. Az új Ratchet. Tíz új game PSP-re. Öt DS-re. Burnout. NFS. Nos, itt adtuk fel. Ennyi játéknál már nem lehet okosan válogatni.

A helyzet az tehát Kedves Olvasó, hogy amint látod, egy „gombostűt sem lehet leejteni" ebben a hónapban. Derékig benne vagyunk a karácsonyi játéközönben. Innen is, onnan is válogattunk. Jót is, rosszat is.

Mi lesz decemberben? Legalább ugyanennyi anyag. Igazi, hamisítatlan, felemelő karácsonyi hangulat. Lesz Ratchet, lesz Castlevania, lesz Socom. Lesz Harry Potter, Crash, Warriors, Tony Hawk, Star Wars, Call of Duty, King Kong, és lesz Mátrix is. Lesz minden, mint a jó boltban.

Erős lesz a decemberünk. Konzol gamerek, egyesüljetek!

Martin



Ultimate Spider-Man



Spartan: Total Warrior



Need For Speed Most Wanted



Shadow of the Colossus



Jak X



WRC Rally Evolved



Soulcalibur 3



Sly 3: Honor Among Thieves



Serious Sam 2



Geist



Namco Museum



Castlevania: Dawn Of Sorrow

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos lekőt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

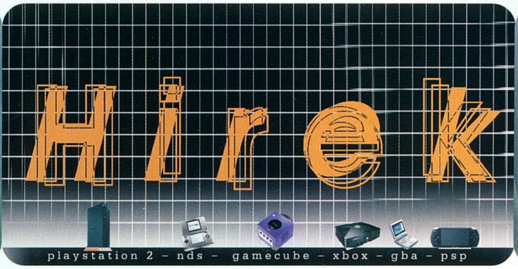
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Shadow The Colossus (PS2)



Hírek





X05 – AMSZTERDAM

Október első hétvégéjén az illatos tulipánok és bódító pipafüvek fővárosában, Amszterdamban került megrendezésre a szokásos évi Xbox-fieszta, azaz – a sorszámozás logikus sorrendjének megfelelően – az **X05**. Az esemény középpontjában természetesen a Microsoft következő generá-











ciós konzolja, az **Xbox 360** állt. Amit kaptunk: több új bejelentést (ezekről lentebb részletesen is szót ejtünk), rengeteg új képet és mozgóképes anyagot a korábbról már ismerős X360-címekből, plusz sok játékot itt lehetett először élőben, és nyugodtan









(nem zárt ajtók mögött, mint az E3-on) kipróbálni. Kint volt a **Perfect Dark Zero** (több pályát mutogattak belőle, prezentálták a kooperatív multit – utóbbi klassznak tűnt), a **Dead Or Alive 4** (a TGS kapcsán a múlt hónapban írtunk róla, nagyjából ugyanazt mutatták be itt is), a „majdnem teljesen kész" **Kameo: Elements of Power** (valóban majdnem teljesen kész volt, e sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének pillanatában indultak meg az első szállítmányok az amerikai boltok felé), és persze az elmaradhatatlan **Project Gotham Racing 3** is tiszteletét tette – ezúttal játszható formában.

Amit nem kaptunk: Xbox kompatibilitási listát („pár héten belül" – mondták akkor az illetékesek – most, november elején még mindig nincs sehol) és a november huszonkettedikei amerikai Xbox 360 kilövéssel párhuzamosan megjelenő, premiernapon megvásárolható játékok címeit (a helyzet itt is hasonló, állítólag november közepén, az e havi Konzol megjelenésével nagyjából egy időben teszik csak közzé). Az X05 után leginkább késésekre derült fény: a korábban feltételezett kezdőkínálat több címe sem készül el november végére, a **Saint's Row** jövő tavasszal, a **Full Auto** 2006 február elején, az **Elder Scrolls IV: Oblivion** pedig február-március magasságában várható. A késésekért szerencsére bőségesen kárpótoltak az izgalmas friss bejelentések – ezek többsége ráadásul abszolút Xbox 360 exkluzív. Most rájuk vetünk egy hosszabb pillantást.

MASS EFFECT (XBOX 360)

Az Xbox minőségi szerepjáték-kínálatáért szinte egy személyben felelős Bioware az Xbox 360-at is bőszen támogatja: új játékuk, a **Mass Effect** gyönyörű és epikus kalandnak ígérkezik. A huszonharmadik században járunk, az emberiség elkezdte felfedezni magának a világűr távolabbi régióit. A játék hőse egy háromfős katonai kutatócsoport főnöke. A csapat feladata a









felderítésen kívül az „emberi kultúra" terjesztése az univerzumban. (Star Trek, valaki?) Akadnak persze olyanok is, akik nem vágynak annyira az emberi kultúrára: a kicsiny kompánia egy idegen civilizációba ütközik – ők pedig kifejezetten rossz néven veszik a közeledést...

A Mass Effect alapvetően továbbra is szerepjáték, csak jóval akciódúsabb a megszokottnál. A BioWare-nél a csapat-alapú FPS-ekhez hasonlították, a harcrendszer teljesen valós idejű – olyannyira, hogy célozni is neked (manuálisan) kell majd. A karakterfejlődés maradt, többféle technológiai- és bio-képességekkel fejleszthetjük a csapatot – utóbbiak emberfeletti tulajdonságokkal ruházzák fel a társaság tagjait. Mivel sci-firől van szó, nem maradhat el az űrutazás és a különféle planéták felfedezése sem: a fejlesztők szándéka szerint nem csak a fő sztori-vonalba tartozó helyszíneket járhatjuk majd be, hanem távoli, a történet szempontjából kevésbé, vagy egyáltalán nem fontos bolygókra is ellátogathatunk. A sztori az ígéretek szerint minden eddigi Bioware játéknál komplexebb lesz, a csapat különös hangsúlyt fektet az új dialógus-rendszerre: nem csak beszéddel, hanem mozdulatokkal, és arckifejezésekkel is kommunikálhatunk. A KOTOR-okból megismert karakterfejlődési rendszer lapjai itt is felbukkannak – a karakterek jellemfejlődése erősen függ majd a döntéseinktől, elmehetünk jó és honosz irányba egyaránt (állítólag lesz egy köztes, „semleges" út is) Ez egyben sejtetni engedi a vizuális megvalósítás minőségét is, a Bioware cuccok mindig jól néztek ki, és ez a Mass Effect esetében sem lesz másként, tessék csak egy pillantást vetni a képekre – gyönyörű!

A Mass Effect hosszú, *nagyon hosszú* játék lesz – ugyanis kapásból három részesre tervezik. Az egyes fejezetek a Xbox 360 tervezett öt éves életciklusa során szépen elosztva jelennek majd meg, sőt, a három rész között kisebb, a jelentős sztori-csomópontok közti történeti réseket áthidaló epizódok kiadását is tervezik – ezek online, letölthető formában lesznek elérhetők. Az első rész megjelenésére várnunk kell egy darabig, a Bioware-nek még egy-másfél évre van szüksége a Mass Effect trilógia nyitóepizódjának befejezésére – azaz valószínűleg csak valamikor 2007-ben tehetjük rá a mancsunkat, kizárólag Xbox 360-on.

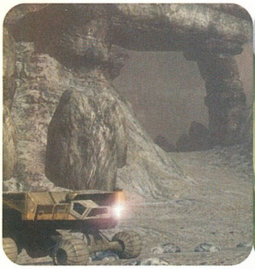
TOO HUMAN (XBOX 360)

A Silicon Knights több mint hat éve foglalkozik a **Too Human** projekttel: a játék eredeti célplatformja a Playstation (igen, a Kis Szürke, az egyes számú PS) volt, aztán átkerül Gamecube-ra, de egy (nagyon impresszív) techdemónál ott sem jutott tovább. Most majd fog: a Silicion Knights az X360 verzió fejlesztésének ötven százalékánál tart, és *most* mindenképpen be is fejezik a régóta dédelgetett álomprojektet.

A Too Human sci-fi akciójáték, az esze-















sebb fajtából. A történet: cybernetikus istenséget alakítasz, faladatod az emberiség megoltalmazása egy AI vezérelte, gonosz szándékú idegen faj ellen. Első blikkre egyszerűnek hangzik, de (ha hihetünk a kanadai fiúknak, és az Eternal Darkness meg az MGS: Twin Snakes után miért is ne hinnénk nekik) sokkal többről van szó: a Too Human mélyen filozofikus történet, mely az „ember és technológia összeolvadása – meddig tart a gép, és hol kezdődik a lélek?" című izgalmas kérdést járja körbe.

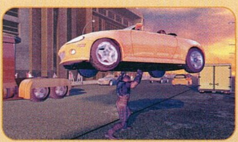
A játékhoz az Unreal Engine 3-at licencelte a Silicon Knights – egy pillantás a képekre bárkit meggyőz arról, hogy értő kezekbe került a technológia. A bőséges akciószekvenciák terén is hasonló minőséget kapunk, nem csak grafikailag: a fejlesztők a hongkongi filmiparból emeltek át tanácsadókat, és a távol-keleti adreanalin-mozik látványvilágát szeretnék ötvözni az epikus történettel, valamint az Eternal Drakness-ban már felvillantott egyedi kamerakezeléssel. Állig felfegyverzett, brutális képességgel megáldott cyber-isten, John Woo / Jet Li üzemmódban? A jelek szerint valaki éppen most készíti a leendő kedvenc játékomat… :-)

Silicionék maximálisan elkötelezték magukat a Too Human mellett, ami abból is látszik, hogy nem egy részt, hanem komplett trilógiát terveznek (a jelek szerint a következő generációban nagy divat lesz ez a „nekifutásból sorozatot csinálunk" hozzáállás). Az első rész megjelenési időpontjáról nem hajlandók nyilatkozni az urak, mint ahogy a beígért masszív online multiról sem nagyon mondanak semmit – annyit árultak el csupán, hogy a többjátékos hancúr közelebb áll majd a Diablohoz és az MMORPG-khez, mint a hagyományos „nesztek, itt van pár lövöldözős játékmód, öljétek egymást halomra gyorsan" multi megközelítéshez. Várjuk? De még mennyire!

CRACKDOWN (XBOX 360)

Alapvetés: *GTA-ból soha nem elég*. Ha nem tudod megszerezni az eredetit a gépedre exkluzívnak, gyárts sajátot – hátha az is tetszik majd a népeknek. A Microsoft megtanulta a leckét, és az Xbox 360-ra több irányból pakolja a GTA-utánérzéseket: a THQ a Saint's Row-val próbálkozik, maga a Microsoft Game Studios pedig az eredeti GTA egyik kiagyalójával, David Jones-al karöltve kísérli meg átértelmezni a zsánert. Az átértelmezést a **Crackdown** esetében tessék szór szerint venni, a játék nem hagyományos GTA klón, hanem… egy jövőben játszódó, a GTA-k szabad rendszerét alkalmazó, de azoktól több ponton is jelentősen eltérő anyag.

Közeljövő, hatalmas metropolisz, a bűn uralkodik. A főhőst magad hozod létre, a játék elején mind a kinézetét, mind a tulajdonságait te határozod meg. Ami állandó: durvulens, szuperhősökre emlékeztető képességekkel rendelkezel – és ezeket a játék során még fejlesztheted is. Fő irányvonalak:



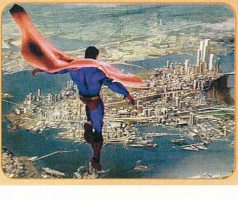


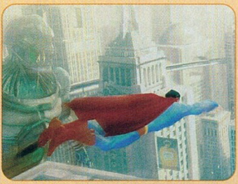
erő, ügyesség, vezetés és tűzfegyverek – a tulajdonságok felpiszkálásán kívül speciális mozgásokat is vásárolhatsz magadnak. A rend büszke őreként ugrassz a rosszfiúknak, feladatod a várost rettegésben tartó huszonegy banda felszámolás, és bandafőnökök eliminálása lesz. A fejlesztők sajátos gazdasági modellt ígérnek – ha kiiktatod a lopott autókkal kereskedő bandát, változások következnek be a játék gazdaságában, és egy riválís banda próbál majd betörni az üresen maradt piacra – a koncepció érdekes, de így, a mélyebb összefüggések (mi is kereskedünk? pénzt kell szereznünk?) feltárása nélkül egyelőre kénytelenek vagyunk feltenni a polcra.

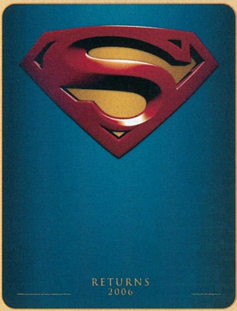
A kimaxolt képességekkel rendelkező hősöd igazi szuperemberként viselkedik: épületről-épületre ugrál, kocsikat emel fel, ajtókat tép ki a helyéről, és azokat használja pajzsnak. A város többszintes kialakítása egyébként erősen támogatja a fenti képességeket: az épületek nem csak sima falakból állnak, számtalan kiugró, terasz, és a tetőkön elhelyezett fémszerkezet segíti a látványos, Pókembert megszégyenítő ugrálást. A grafika (egyelőre) nem fog senkit a földhöz csapni, de mivel a játék még nagyon nincs kész, ebből senki ne vonjon le komoly következtetéseket – ha az X05-ön mutogatott target render („egyelőre pre-renderelt, de ez a megcélzott minőség" videó) csak félig valósul meg, teljesen rendben lesz a Crackdown vizuális szempontból is. Tervezett megjelenés valamikor 2006 őszén, kizárólag Xbox 360-ra, természetesen.

SUPERMAN RETURNS (X360/XBOX /PS2/GC)

A világ legnépszerűbb képregényhőse jövő nyáron minden szempontból visszatér: a Bryan Singer (Közönséges bűnözők, X-Men I-II) által rendezett mozifilm mellett (és vele nagyjából egy időben) a kötelező videojáték-adaptáció is megérkezik. A filmfeldol-







gozások frontján előszeretettel és gyakran forgolódó Electronic Arts csapott le a jogokra, a játékot az EA Tiburon (az NFL Street, NASCAR, és Madden szériák mögött álló csapat) fejleszti. A Tiburon szabad formában álmodja újra Superman kalandjait, mind játékmenet, mind történet tekintetében. A legutóbbi Spider-Man játékokhoz hasonlóan Superman teljesen szabadon akciózhat Metropolisban, a missziók a városban elszórva kínálják magukat. A sztori lazán követi a film eseményeit (Singerék a második résznél tekintik lezártnak a mozis szériát, a harmadik és negyedik részt ignorálják, a történet ott folytatódik, ahol a második epizód abbamaradt), de a képregényekben olvasható kalandokból is merítenek bőségesen.

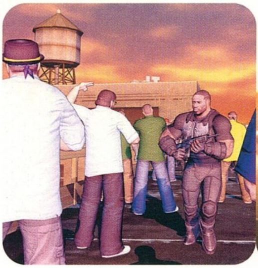
Ennek megfelelően nagy hangsúlyt kapott a hatalmas nagyváros kidolgozása: Metropolis nyolcvan négyzetmérföldön terül el (azaz: NAAAAGY), és több mint tízezer, egyedi kialakítású épületet vonultat fel (azaz: SOOOKAT). Superman több szinten közlekedhet, az utcai harcon kívül természetesen jelentős szerepet kap a repkedés is. A Superman Returns hatványozottan szembesül a szuperhírós játékok legfőbb problémájával: hősünk gyakorlatilag sebezhetetlen, hogy lesz így kihívás? Érdekesen, Nyájas Olvasó, érdekesen. Az életerőcsík szabadságra ment, hősünk staminája számít csak, ennek telítettségétől függ ugyanis, hogy mennyi / milyen (a játék során egyébként folyamatosan fejleszthető) képességet tud alkalmazni. A missziók mindig a város megvédése körül forognak, és akkor bukjuk el őket, ha nem tudjuk kellőképpen megvédelmezni az ártatlan civileket, vagy túl sok épület esik a Gonosz Erők áldozatául. A Tiburon az amszterdami összeröffenésen zárt ajtók mögött demózta a játékot. A demóban az egyik főellenfél, Metallo rombolta lelkesen és könnyedén a várost – a felhőkarcoló nagyságú fémóriás házakat tépett ketté, és háromemeletnyi betontömböket vagdosott a körülötte repkedő Supermanhez. Az EA Tiburon a következő generációs Madden grafikus motorját használja a Supermanhez is, jelentősen átalakítva persze. Hősünk (Xbox 360-on) tizenötezer poligonból épül fel, akkurátusan fel van textúrázva, és a pontos fizikai szimulációnak köszönhetően úgy lebeg a köpenye, ahogy azt egy legendás ruhadarabtól elvárjuk.

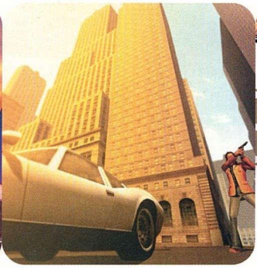
A Superman Returns jövő nyáron debütál, a következő generációs verziókon (Xbox 360 biztos, ha addigra lesz PS3, akkor gyaníthatóan az is) kívül az EA jó szokásához hűen kihozza a jelenlegi generációra is – azaz a Playstation 2, Xbox és Gamecube tulajok sem maradnak Superman nélkül. (Bocs a gyatra minőségű képekért, egyelőre sajna csak ilyenek vannak – ha jönnek jobbak, visszatérünk a játékra).

Ennyit a jelentősebb új bejelentésekről, következzen (távirati stílusban) néhány olyan játék, melyekről szó volt ugyan, de egyelőre csak említés szintjén. Jövő tavasszal jön az Xbox 360-ra kihegyezett **Burnout Revenge** – a laza tartalmi bővítésen (több autó, több pálya) kívül elsősorban a grafika változik múlt hónapban értékelt jelenlegi generációs verziókhoz képest. Az Electronic Arts egy másik, hamarosan megjelenő játékát, a **Battlefield 2: Modern Combat**-ot is áthajítja



X360-ra – megjelenés jövőre, a bonuszok mibenlétét (a polírozott grafikán kívül persze) sűrű homály fedi. 2006-ban érkezik a Playstation 3-ra is bejelentett következő generációs **Alone int he Dark** epizód, és a jövő év első felében Sam Fisher is (ismét) akcióba lendül: az egyelőre alcím nélküli **Splinter Cell 4**-re valamikor tavasszal lehet számítani. Az új Splinter Cell-ből egy rövidke teaser videóban látottakon (pár másodperc, két ügynök intéz el egy rosszarcú terroristát – tényleg csak ízelítő, semmi más), és az X05 után három héttel fellőtt teaser-weboldalon közölt (homályos) információkon kívül nem sokat tudni. A website-on újságcikkeket olvashatunk Sam Fisher lányának haláláról, valamint egy videót is megnézhetünk a Third Echelontól kirúgott, és bűncselekményekkel gyanúsított, kopaszra borotvált apuciról. Ubiék a jelek szerint nagyot csavarnak a sztorin – szükség is van rá, itt a legfőbb ideje, hogy a negyedik részre végre izgalmas, hús-vér hőst faragjanak a guminacis Fisher úrból. Mivel épp most láttuk egy PSP-s megjelenési listán a játék címét, nagyon valószínűnek tartjuk, hogy nem kizárólag Xbox 360-ra jön, hanem lesznek belőle zsebkonzolos, sőt, jelenlegi generációs (PS2, Xbox, GC) verziók is – úgy legyen! Ez lett volna az X05, hölgyekurak – szép volt, jó volt, rövid volt. A Microsoft globális terjesztési stratégiájának köszönhetően december másodikán nálunk is debütál az Xbox 360, az amerikai és európai premierről a decemberi hírrovatban fogunk részletesen beszámolni.









HÍRVILÁG

DRIVER: PARALLEL LINES (PS2/XBOX)

A Reflections nem adja fel: miután a Driv3r sikeresen rombolt egy nagyot a patinás sorozat hírnevén, ismét nekifutnak a feladatnak – normális Driver-játékot kell hegeszteni, lehetőleg még ebben a generációban. A **Driver: Parallel Lines** egyértelmű rebo-ot, a széria alapos újragondolása lesz. Tanner a múlté, és az idősík is más: az új főhős, a tizennyolc éves Kölyök (valóban ez neve a srácnak: The Kid, vagy TK) a hetvenes évek végének New York-jába érkezik, hogy rövid úton a város legismertebb, legtechnikásabb, minden feladatra kapható sofőrjévé nője ki magát.





A Parallel Lines az elődökkel szemben egy városra koncentrál (igen, New York az), viszont azt – az ígértek szerint a lehető legakkurátusabb kidolgozásban kínálja majd. Sok minden változik. A rengeteg (és jogosan) kritizált mászkálós részek mennyiségét radikálisan lecsökkentették, a játék kábé nyolcvan százalékát töltjük a volán mögött. A maradék húsz százalékban továbbra is két lábon akciózunk, de ez (újabb ígéret) nem lesz olyan fájdalmas, mint a harmadik epizódban volt – köszönhetően elsősorban az alapoktól újraírt célzási szisztémának. Reflectionék jó érzékkel kihajították a hajókat a játékból, és inkább a széria alapjait jelentő négy / két kerekű járgányokra koncentrálnak: nyolcvanféle járművet vehetünk birtokba a játék során. A játék felépítése szintén változott, méghozzá nem is kicsit. A korábbi részek abszolút lineáris misszió-struktúráját egy, leginkább a GTA-khoz hasonlatos rendszer váltotta fel, egyszerre több küldetés áll rendelkezésünkre, és bizonyos keretek között szabadon választhatjuk meg, hogy melyiknek akarunk nekiugrani. A linearítást csökkenti a minijátékok megjelenése is. A Central Park mellett gyorsulási versenyben vehetünk részt, Bronxban pedig komoly roncsderbiben zúzhatjuk porrá az autónkat – a megnyert versenyekért pénz jár, a pénzből pedig szanaszét tuningolhatjuk a garázsunkban felhalmozott járműveket. A tuningolás a nehézséget is befolyásolja, a Parallel Lines könnyebb lesz, mint a korábbi részek voltak. Ha a Jóistennek sem tudod megcsinálni a soros sztori-küldetést (negyven lesz belőlük), elhúzol versenyezni, összeszedsz egy rakat pénzt, felpiszkálod a kívánt járgányt, és uccu neki, nekimész a kritikus missziónak az erősebb autóval.

A Parallel Lines grafikus motorja a Driv3r engine-jének polírozott, továbbfejlesztett változata: nagyobb látótávolság, stabil framerate, élettelibb környezet, a fémvázig rombolható járgányok, widescreen plusz progresszív scan támogatás, és a korábbinál több egyszerre megjeleníthető jármű szerepel a „becsszó, hogy így lesz" listán. Multiplayert is kapunk mindkét megcélzott platformon, online formában. A többjátékos móduszokról egyelőre erősen hallgatnak a fejlesztő urak, annyi biztos csak, hogy nyolc játékos gyűrheti bennük egymást egyszerre.

A harmadik rész után maradt keserű utóízt nehéz lesz kimosni a szánkból, de akár még sikerülhet is: a Parallel Lines nem néz ki rosszul, a hetvenes évek hálás téma, a licencelt korabeli zenék (ilyenek is lesznek, tucatjával) jelentősen megdobhatják a hangulatot. Tervezett megjelenés 2006 márciusában, Playstation 2-re és Xbox-ra.

FLATOUT 2 (PS2/XBOX)

A Flatout tavaly nem döntött ki falakat (maximum virtuálisakat), nem váltotta meg a világot, és nem forgatta fel fenekestül az autós játékok műfaját – kellemes, rombolós autóverseny volt, néhány jó ötlettel. Vagyis akár folytatni is lehetne. Fogják is: korábban szóbeszéd szintjén már lehetett hallani a második részről, most viszont teljesen hivatalos: a Bugbear és az Empire Interactive



október közepén annak rendje és módja szerint bejelentette a **Flatout 2**-t. A folytatás az előd által kitaposott ösvényen tör előre: durvulens roncsderbi, tucatnyi darabokra zúzható jármű, jelentősen bővített, a korábbinál jóval hosszabb és tartalmasabb Championship módusz, finomhangolt „Crash True" engine, újragondolt fizikai / vezetési modell, tizenkét – teljesen új – Rag Doll versenyszám (az első részben szerintem ezek voltak a legjobbak), részletesebben rombolható pályák (több mint kétezer, pusztítható-szétcincálható objektum minden helyszínen) jellemzik a második epizódot. A multiplayer sem marad ki a szórásból – a többjátékos szekció jó sok versenyzőt támogat (Xbox-on nyolcat, Playstation 2-n pedig hatot), és az összes célplatformon online is játszható. Megjelenés 2006 második negyedévében, a roncsderbi-rajongók kezdhetik simogatni a malacpersely feszülő hasát…

SHADOW OF ATEN (XBOX 360)

Akció / kaland hibrid a *Silicon Garage Arts*-tól: **Shadow of Aten**. A történet a múlt század harmincas éveiben játszódik: Allan Scott kalandor bőrébe bújsz, és az ősi Aten-hit után nyomozol – a vallás titokzatos modernkori események kiindulópontja. Gyors misztérium-lecke, két mondatba sűrítve: az Aten-hit az első egyisten-hitek egyike. Akhenaten fáraó – az úriember Krisztus előtt 1400 évvel uralkodott – saját bejáratú vallása, a korábbi istenek megtagadása után egyetlenként és kötelezően imádott egyiptomi istenség, egészen a fáraó haláláig. A játék a megszokott nyomozós-feladatmegoldós kalandelemeket bőséges akciószekvenciákkal, különböző minijátékokkal (lesz köztük durva tevés üldözés is), és lopakodós részekkel keveri. A Shadow of Aten mellé dokumentum-DVD-t csomagolnak: a History Channel támogatásával készülő multimédiás adatbázis a kor történelmi és vallási tényanyagával ismerteti meg az kontroller nyomkodásába belefáradt, tudásra szomjazó játékost. Megjelenés jövőre, konzolos fronton egyelőre kizárólag Ikszboksz Háromhatvanra. Az elsők képek láttán ugyan nem hagyott ki a szívverésünk (kis túlzással a jelenlegi generációs gépek bármelyikére kihozható lenne…), de egy ilyen anyagnál nem feltétlenül a lenyűgöző vizuális mágia a lényeg – a tartalom remélhetőleg sok mindenért kárpótol.





UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE (PSP)

Az Untold Legends első része (a Brotherhood of the Blade) nem volt rossz játék, de a nyitócímek sok gyakori nyavalyáját magán viselte: a Sony Online Entertainment tíz hónap alatt dobta össze a játékot, ennek köszönhetően pedig rakatnyi fanatsy klisé, kevésbé kidolgozott történet, és az átalagos szintet alig meghaladó grafika jellemezte az anyagot. A SOE a második epizóddal minden hiányosságot ki akar köszörülni – ha az univerzum és műfaj (továbbra is: kaszabolós akció-szerepjáték) nem lenne azonos, nyugodtan adhatnának neki más címet, annyi minden változott. A legszembetűnőbb változás: grafika. Az **Untold Legends: The Warrior's Code** nagyon csinos effekteket (pl. hullámzó, belelépés után felcsapódó víz) megnövelt poligonszámú karaktereket és ellenfeleket, a korábbinál *jóval* finomabb animációt, látványos fény-árnyék hatásokat, és erősen újraértelmezett vizuális stílus tol az arcunkba – az





első rész realisztikus megközelítésével szemben ezúttal inkább rajzfilmesre-képregényesre vették a figurát a Sony-nál (…mi pedig szeretjük az ilyesmit, ugye).

Állítólag a sztori is komplexebb lesz, bár erről még nem mernénk egyértelműen nyilatkozni, lévén, hogy minimális infók állnak rendelkezésre róla – első blikkre a szokásos „nagyongonosz hadúr akar felszecskázni mindenkit, aki él és mozog" ortodox fantasy történetnek tűnik a dolog (majd meglátjuk, mi sül ki belőle). A sztori prezentációja viszont mindenképpen nagyot lépett előre, az összes NPC beszél, és a korrekt (szintén sokat dumáló) átvezető animációkat is kapunk majd dögivel. A választható karakterek száma eggyel nőtt, négy helyett öt kasztból válogathatunk. Gyors bontás: Disciple (mágus), Scout (íjász), Guardian (harcos), Prowler (ranger) és Merc (ő a titokzatos ötödik, akiről semmit nem árulnak el – zsoldos, gyaníthatóan valami kevert kaszt). A karakterünket a játék elején saját kényünk-kedvünk szerint alakíthatjuk ki, a változatosságra jellemző, hogy csak bőrszínből több mint negyvenféle van felsorakoztatva… Minden karakter shapeshifter, azaz alakváltó: egy-egy legendás állattá tudnak átalakulni harc közben, a Guardian például rettenetes oroszlánná – ilyenkor egyedi speciális támadásokkal és tulajdonságokkal bővül az (előző részhez képest egyébként is sokat bővített) kínálat. A SOE-nél bogoztak egyet az interfészen is: a támadások könnyebben kivitelezhetők, és a korábbi két varázslattal szemben most egyszerre hat aktív mágiát érhetünk el villámgyorsan. Természetesen a multiplayer sem kerül kukába (egy ilyen játéknál kötelező), a multi szekció négy szimultán játékost támogat, közvetlen wi-fi kapcsolaton vagy interneten keresztül. A multi játékmódok még képlékenyek, a dolgok jelenlegi állása szerint Deathmatch, Team Deathmatch, Rabbit Mode és Capture the Flag móduszok szerepelnek a kínálatban. Megjelenés 2006 első negyedévében, a pletyók szerint már készül a harmadik rész.

BRAIN FLEX (NINTENDO DS)

A Nintendogs mellett a *Brain Training* (az eredeti japán cím két sor hosszú, most mindenkit megkímélek tőle, maradjunk a rövidítet verziónál) volt az a játék, mely elindította a Nintendo DS nyár eleje tartó, és az-

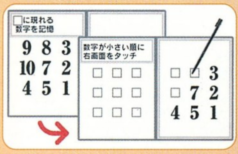




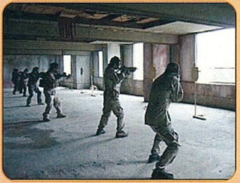


















óta is töretlen diadalmenetét Japánban. A kutyus-szimulációhoz hasonlóan a BT sem „rendes" játék, nincs benne sportautó, abszolút mellőzi a fegyvereket meg a látványos grafikát – műfajilag leginkább a „puzzle" kategóriába lehetne besorolni, bár ez sem pontos meghatározás.

A Brain Training – vagy ahogy angol nyelvterületen hívni fogják: **Brain Flex** – tulajdonképpen egy remekül összerakott, és jó hosszúra nyújtott IQ teszt. Öt kategóriában tesztelheted a szürkeállományodat: gondolkodás, memória, analízis, számolás és azonosítás. Mindegyik csoporthoz rengeteg feladvány tartozik, fokozatosan nehezedő kihívást kínálva – a kezdeti „mennyi kettő meg öt" és „milyen két objektumot láttál az előbb" feladatok után hamarosan izzasztó agytornára nyílik lehetőség. Minden feladat időkorlátos, a teljesítés után pedig értékelést kapsz – a játék meghatározza, hogy „milyen idős" az agyad. Multi is van, méghozzá kifejezetten izgalmas: egyszerre nyolcan ugorhatunk neki ugyanannak a feladványnak – értelemszerűen a leggyorsabb lesz a győztes, az NDS apró csengetéssel jelzi, ha valaki végzett – gyors döntésre sarkalva a többieket. (A multihoz a hírek szerint elég lesz egy kártya, nem kell mindenkinek megvennie a játékot) A Brain Flex megjelenési időpontja jelenleg TBA („majd megmondjuk"), állítólag valamikor 2006 első felében lehet rá számítani. Hivatalosan csak az amerikai megjelenést jelentette be a Nintendo, de nagyon valószínűnek tartjuk, hogy a jövő év folyamán mifelénk is tiszteletét teszi az Agytorna.

MAZSOLÁZÓ

KOJIMA KIKÉPZÉSEN

Mindent a realitásért: Hideo Kojima és lelkes csapata az MGS2-nél túsz-szabadítósdit játszott (műanyagfegyverekkel) a Konami irodakomplexumában, az MGS3 kedvéért túlélőgyakorlatot tartottak az erdőben – most, a **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** munkálatai közben pedig kétnapos katonai kiképzésnek vetették alá magukat.

Kojima a blogjában számol be az eseményről: a tréninget a sorozat állandó katonai tanácsadója, *Motosada Mori* vezényelte le. Több gyakorlat volt terítéken, a folyamatosan (és sikeresen) titkolózó Kojima csak annyit volt hajlandó elárulni, hogy a közel negyventagú MGS-csapat az utcai harcot próbálta ki extrém körülmények között – a harci szimuláció bőven belenyúlt az éjszakába.

Az MGS4 fejlesztése egyébként jól halad, a csapat lassan befejezi az előkészületi fázist – ennek záróakkordjaként az „óceánon túlra" (Európa? Amerika?) látogatnak, hogy személyes tapasztalatokat szerezzenek, és nagy mennyiségű fényképet készítsenek a negyedik MGS helyszínéül kiszemelt lokációról. Ha kíváncsi vagy arra, hogy mi történik napi szinten a játék körül, olvasgasd Kojima-san online naplóját, a HIDEOBLOG-ot – ügyes kezek október végétől angolra fordítják (a viszonylag szorgosan frissített) weboldalt. (Itt tudod megnézni: http://www.blog.konami.jp/gs/hideoblog_e/)

SONY A MÁTRIXBAN

A hír nem kifejezetten új, de kellőképpen érdekes: Sony szabadalom az agy közvetlen stimulációjára. A japán szórakoztatóelektronikai óriás még 2000-ben védette le magának az (egy San Diego-i kutatótól vásárolt) eljárást, és azóta többször is megújították – utoljára 2004-ben. A lényeg: ultrahangot sugároznak az agy megfelelő részeibe, és így bármilyen érzéki élményt képesek előidézni a szagoktól a hangon és a képen át az érintésig. A dolog meglehetősen futurisztikusnak hangzik, de állítólag nem puszta fantazmagória, több szakértő (így az agykutatás egyik úttörőjének számon tartott Niels Birbaumer) minősítette „kézenfekvőnek" és „megvalósíthatónak" az eljárást. Mielőtt mindenki összepisilné magát a gyönyörűségtől, és mindenféle izgalmas fantáziákat (virtuális, de annál forróbb éjszaka Jessica Albával, vagy más nemi preferencia esetén Brad Pittel :-) kezdene szőni a fentiek köré - a Playstation 3 NEM ezt a technológiát fogja alkalmazni, az eljárás erősen kísérleti szakaszban van. Majd talán tíz év múlva – a Playstation VR-ben.

HALO FILM – A RÉSZLETEK

A *Microsoft* az X05-ön szórt el új információkat a készülő Halo mozifilmről. Először is: rendező még nincs, de executive producer már van, aki nem más, mint [dobpergés] **Peter Jackson** maestro. Jackson nagy játékrajongó, és kőkemény Halo 2 harcos hírében áll, így nem csoda, hogy az MS őt szemelte ki a Halo mozi gondnokának. További jó hír, hogy Jackson nem egyedül lépett a porondra, hozta magával a Gyűrűk Ura (meg a King Kong) trükkjeiért felelős, mellesleg saját tulajdonában lévő WETA-t is – ők fogják csinálni a speciális effekteket a filmhez. A rendezőválasztás is Jackson feladata lesz – mivel a film 2007-es premiert céloz meg, ez gyaníthatóan hónapokon belül megtörténik.

További izgalmas infókkal is szolgálhatunk: a LatinoReview (nagy hagyományokkal, és jó kapcsolatokkal rendelkező filmes online magazin) rátette a kezét a film forgatókönyvére. A szkriptet Alex Garland (28 nappal később) követte el, és a LatinoReview meglátása szerint egész egyszerűen *fantasztikus*. Nem bírjuk megállni, hogy ne csemegézzünk egy kicsit a tartalomból: aki SEMMIT nem akar tudni a filmről, **itt hagyja abba az olvasást,** és ugorjon a következő hírre, mert kőkemény **spoilerek** következnek.

A film egy masszív csatával nyit (több tucatnyi Spartan vs. Covenant), az első „epizód" a játék előtörténetét meséli el. A film az első rész eseményein alapszik, és hűen (kissé kibővítve) követi az eredeti sztorit – még a befejezés is ugyanaz. A forgatókönyv bővelkedik a brutális közelharcokban: az egyik jelenetben egy Elite a szó legszorosabb értelmében kettévág egy tengerészgyalogost a plazmakardjával, és a mellre tapasztott plazmagránát a bordákra gyakorolt jótékony hatását is megcsodálhatjuk. Visszaköszön a játék egyik legemlékezetesebb pillanata, a Silent Cartographer pálya nyitószakasza is – MC + katonák vs. Covenant a tengerparton. (Master Chief később Warthogot is vezet.) A LatinoReview a „videojátékfilmek Saving Private Ryan"-jének nevezi a Halo forgatókönyvet. Végül jöjjön a minden Halo-rajongót érdeklő infó: igen, a filmben Master Chief leveszi a sisakját – de az arcát nem látni, csak a fejét és a tarkóját. Hófehér, napfényt soha nem látott bőre van. **(A durva életbe, ez komoly lesz! Martin)**

KÖRNYEZET-SZIMULÁCIÓ A PHILIPSTŐL

A *Philips* mellékutakon tér vissza a játékiparba: az elektronikai óriás nem játékkonzolt, hanem a játékélményt fokozó szimulációs technológiát fejleszt négy éve – a project neve **amBX**. Hardveres kiegészítőről, a háztartásunkban alapból megtalálható berendezéseket (lámpák, fűtés, légkondi) bluetooth / wifi hálózatba fűző, és azokat összehangoltan irányító szerkentyűről van szó: a mindennap használatos eszközök az interaktív szórakozás szolgálatába állnak, és funkciójuknak megfelelően a játék hangulatához / az adott pályához illeszkedő fényorgiát vetítenek a falakra, légcsavarokkal szimulálják a szelet, vagy koncentrált hőt sugároznak ki magukból. A Philips egyébként nem csak játékokban, hanem filmekben is gondolkodik, de egyelőre a nagy videojátékkiadókkal állnak tárgyalásban (állítólag sokan mutatnak érdeklődést a technológia iránt). Az első modellek valamikor 2006 májusában kerülnek a boltokba.

Az ötlet nem rossz, de a megvalósítás mikéntje kissé ködös – kétlem, hogy a szobámban található két darab teljesen standard lámpa bármilyen „vetítésre" is képes lenne a szokásos sárga fényen kívül – maximum a Doom III hibásan működő, ki-ki hagyó fényforrásait lehetne velük szimulálni...

CUKI KATAMARI HORDTÁSKA

Nagyon aranyos, nagyon szeretnénk egyet, de mivel valószínűleg soha nem kerül ki Japánból, soha nem lesz nekünk ilyen: kawaii **Katamari Damacy** hordtáska PSP-hez. Hogyan lehet hozzájutni?



Kemény küzdelmek árán: sürgősen fel kéne keresnünk a szigetországot, aztán villámgyorsan előrendeli a Katamari december végén (huszonkettedikén) debütáló, a PS2-es első résszel komoly hasonlóságot mutató PSP verziójára, a *Bokuno Watashino Katamari Damaci*-ra – akkor ingyen és bérmentve kapnánk egyet a játék leszállításakor a Namco-tól. Hordtáskánk tehát nem lesz, egyelőre megelégednénk annyival is, ha a japán kiadó végre bejelentené az európai verziót (mert eddig még nem tett ilyet – pedig KELL nekünk).

liquid

Pár hónap használat / szenvedés után végleg elpakolásra került a Katasztrófa 6230-as telefonom, hogy újra az N-Gage kerüljön használatba. Az N-Gage-el soha nem volt semmilyen gond, és amióta tudom, hogy a ki-be kapcsolás jobban szívja az elemet, mint a játék, már eléggé sokáig kihúzza egy feltöltéssel. Szép nagy kijelző, normális gombok és logikus menü – minden finomság, amit a Cég másik üdvöskéje nem mondhat el magáról. Egyébként böszme nagy, ja, de én is az vagyok, jól kiegészítjük egymást.

A piaci szereplés más dolog – Anssi Vanjoki, a multimédia üzletáguk vezetője kesergett a minap egy nagyot afelett, hogy 6 millió eladott darabbal számoltak, de csak kétmillió ment el belőle. A Nokia azonban nem a Nintendo, azaz nem elsődleges életcéljuk a vásárlóik szívatása. (Kifejtettem már elméletemet a Nintendo Genyó Csoportról? A Kyoto-i főhadiszállás egy titkos földalatti tanácstermében gyűlnek össze minden félévben a NGCS tagjai, hogy megvitassák, az aktuális helyzetben mivel lehet legjobban kiszúrni azokkal, akik valamilyen rejtélyes oknál fogva még mindig GameCube, GameBoy vagy NDS vásárlók. A legújabb ötletük, hogy az NDS WiFi USB stickhez csak Windows drivert adnak. LoL.) Az N-Gage-et viszont mindenki utálta már az elejétől fogva, beleértve a QD változatot is, pedig ennek érdekes módon nem kellett 2 év, hogy normálisan látható(!) képernyős kiadással jelenjen meg a piacon.

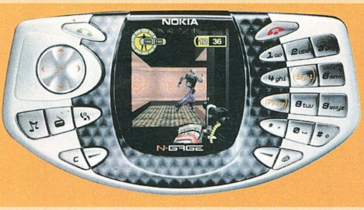
Szóval teltek a hónapok és csorogtak a játékok is – multiplatform portok kilóra, exkluzívok pedig csak módjával és jobbára a mainstream közösség számára észrevétlenül: lett MMOT(aktikai)RPG, ingyen letölthető, közönségdíjas 3D Snake játék, a Pathway to Glory-t pedig az Edge magazin csendben az 2004-es év második világháborús játékának titulálta. Pont ilyen csendben futott be az alábbi öt darab is, egy felcímzetlen, fehér borítékban volt becsúsztatva az ajtó alatt, némi fehér por kíséretében.











N·GAGE JÁTÉKTESZTEK

PATHWAY TO GLORY: IKUSA ISLANDS

A PtG: Ikusa Island a már említett (és értelemszerűen a nevéből kisakkozható) Pathway to Glory folytatása. A játék megtartotta mindazt, ami elődjét kiemelte az elmúlt két év második világháborús játékáradatából: a hangulatos sepia tónusú grafikát, az egyedi hangszerelést és a könnyű játszhatósággal megfejelt hardcore játékmenetet. Természetesen megmaradt a valós idejű, félig 3D-s (izometrikus) taktikai jelleg (lásd: Commandos sorozat) is, így talán folytatás helyett az expanzió megfelelőbb kifejezés lenne: javított grafikai engine, új pályák, új küldetések, új fegyverek, új járművek és természetesen új katonai egységek kerültek implementálásra, az eredeti európai miliőtől eltérően most a távol-keleti, csendes-óceáni hadszíntér feldolgozásával. Finomodott a harci modell – előkerült az automatikus védelemre beállítható mortár, a katonák pszichikai kondíciója taktikai elem lett, amit az ellenséges MI képes előnyére is fordítani, az egységek pedig képesek lettek egymás akcióinak kommentálására és rétékelésére. Az elődhöz hasonlóan a készítők most sem furakodtak a kiemelkedő audio aláfestéssel: majd egy órányi nagyzenekari muzsika és ezernyi voice-act biztosítja a korhű háborús atmoszférát. Jó (4/5).









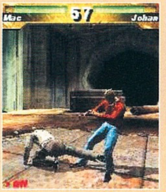


HIGH SEIZE

Ha már jól sikerült klónokról volt szó, itt egy másik: az Advance Wars-ra néhol már értelmetlenül hasonítani akaró játék (ez első szembeötlő dolog: tutorial alatt csak egy mentési hely van, ez mindig felülíródik) a PtG alkotóitól – körökre osztott, történetes, kincskeresős stratégia, kalózos beütéssel. Az alaptörténet hűen követi a közép / újkori karibi világ utókor által kitalált és kiszínezett mítosz és mesevilágát: a főhős családi vonalon indul rokonokat és kincset keresni az apjától kapott kincsestérkép-darab segítségével, miközben az antagonistáknak is a vonatkozó rokonokra és kincsekre fáj a foguk. A térkép elveszett darabjainak megtalálásával a felfedezhető területek száma is növekszik: 37 single és 34 multiplayer pálya várja, hogy az ellenség megfutamíttassék rajta. A játék mechanikája az MindenNintendoPlatform Wars-ban (mert ugye nem a Gameboy Advance-es volt az első Wars játék) megismerteket követi: választható kapitányok, körönként mozgatható, egyedi attribútumokkal rendelkező egységek, harc közben önálló csataanimáció, térképenként adott egyedi nyerési feltételek – mindezek egészülnek ki a High Seize sokkal szofisztikáltabb környezeti jellemzőivel (köd, vízmélység, stb.) és az egységek részletesebb tulajdonságaival. Az átvétel persze nem von le semmit a HS értékeiből (jó helyről lopni egyébként sem szégyen): egyedi, szép, kézzel rajzolt játék, hangulatos körítéssel, melyet a RedLynx-től már megszokott túláradó audio profil (nagyzenekar + több száz hang) az platform egyik legjobb játékává varázsol. Jeles (5/5).

ONE

A mostani ötös leggyengébb darabja, a 3D-s verekedős hullámot dark-urban stílusú nyereggel meglovagolni kívánó verekedős cím. Amióta a DOAXBV (és különösen a nude patch – fogadni vagyok hajlandó, hogy a Tecmo készítette, hogy a botrányból reklámot csiholjon) meghódította a világot, nem készülhet trendi karakterorientált sportjáték anélkül, hogy kedvenceinkre mindenféle dögös / szexis /





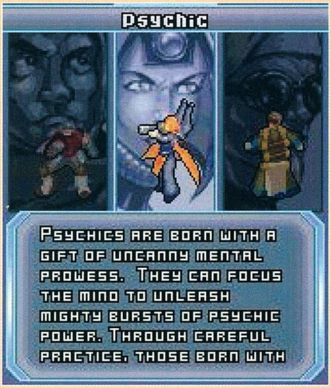




macsós, de lényegében kényelmetlen és nem igazán praktikus cuccokat lehessen aggatni. A One sem kivétel: egy kis öltöztetés, és KillerBaby kész az ütésre. A verekedéshez használt kombók tára nem áll rendelkezésre azonnal teljes szélességében – azokat az elérhető 48 ellenféltől kell, azok legyőzésével a 14 lehetséges scene-en eltanulni. A játék egyedi jellegzetességei inkább a multiplayerben jönnek elő – minden 100.000-nél több lakossal rendelkező város saját arénát kap a nagy N-Gage Arénában, ahol a helyi NG tulajdonosokkal lehet összemérni a képességeket. A játéknak önálló StandBy móddal is bír, amely bluetooth-on keresztül figyel: ha egy másik One került az érzékelés terébe, automatikusan kihívja azt összecsapásra. A grafikai megjelenítés körülbelül azt hozza, amit a gép 3D hardvere megjeleníteni képes – a karakterek nagyok és részletesek, a háttér részlet gazdag, összességében azonban csak egy középszerű verekedős cím. Elégséges (2/5).

RIFTS: PROMISE OF POWER

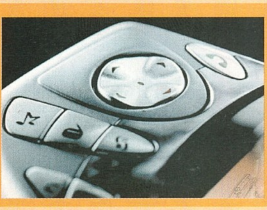
Igen, ez a Rifts az a Rifts, a Palladium Books-os vegyes felvágott RPG, amely már vagy 15 éve az egyik legnépszerűbb világ szerepjátékos körökben. És igen, az N-Gage-es Rifts: PoR az első(!) videojáték, amely ebben a világban játszódik (és ez _nyilvánvalóan_ nem kevés pénzébe került a Nokiának). Vegyes felvágott, mert van benne minden: science fiction, fantasy, horror, természetfeletti, szuper-hősök, dimenziók közötti utazás, mágia, szörnyek – a kapuként működő Átjárók következtében ősi istenek, vámpírok, sárkányok, cyborgok, mech-ek és társaik esnek egymásnak az ennek következtében már nem annyira barátságos arcú Földön. A végeredmény egy izometrikusnak látszó, de valójában 3D (körbeforgatható kamera) akció-RPG lett, körökre osztott harcokkal, ahol állig felfegyverzett mágusokkal (is, mert 12 karakterosztály elérhető) róhatjuk a bolygó úttalan útjait. Száznál is több fegyver, varázslat és egyéb támadó móka, 40 órányi single player játékidő (legalább 20 akkumulátor feltöltés), bluetooth és N-Gage Arena játékmódok multihoz. A hangulat egyébként nagyon eltalált, a kézzel rajzolt karakterek és képek olyanok, mint a hivatalos Rifts artworkök, sajnos azonban a körökre osztott harc kicsit lelassítja a játékot. Kipróbálás gyanánt a készítők honlapjáról egy hat órás játszható demo is letölthető – dicséretes dolog. Rifts rajongóknak Jó (4/5), egyébként Közepes (3/5).



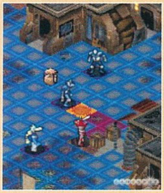




PATHWAY TO GLORY: IKUSA ISLANDS
HIGH SEIZE
ONE
RIFTS: PROMISE OF POWER
MILE HIGH PINBALL







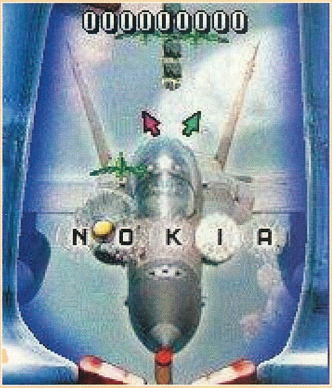


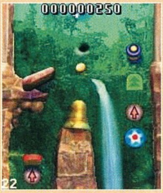




MILE HIGH PINBALL

A Bonus Mobile MHP szösszenete isteni jó szórakozás. Ha valaki anno játszott a PC Engine-es (TurboGrafx16) Devil's Crush-al, akkor nem ismeretlen az ötlet: egymás „fölé" applikált flipperasztalok, ahol egy adott asztalon lévő feladatok teljesítése után megyílik az asztal teteje és fel lehet kerülni a következőre – a drain viszont nyitva marad, így visszafelé mindig lehet esni – szerencsétlen esetben a leges-legelejére is. Nos, az MHP-ban 80(!) egymás fölé került asztal van, mind egyedi felépítéssel és puzzle-lel (kapcsolók sorrendben kapcsolása, meghatározott pontszám összegyűjtése, ellenségek lelövése a golyóval, stb.), így van hová visszaesni. A flipper kiválóan illeszkedik a vertikális kijelzőhöz, a scroll kód pedig tökéletes: sync, tear és egyéb döccenők nélkül mozgatja a részletes, animált képet még nagy sebességeknél is. Maga a casual ötlet is jobban illik a géphez: nem nagyon tudok elképzelni olyan N-Gage játékost, aki 40 órát tesz egy RPG-be a telefonján, míg egy flipper akár pár percre is elővehető a héven vagy a buszmegállóban. Az asztalok soha nem statikusak – a karok és a golyó tulajdonságai a 35 különböző powerup felvételével megváltoztathatóak, az ellenfelek pedig visszatámadnak. És ha mindez esetleg nem lenne elég, került a csomagba flipperasztal-szerkesztő (a kész alkotások online megoszthatóak) és penge multiplayer is – a high-score-ok mellett a kimentett játékállások is feltölthetőek az Arénába, amit mások folytatni tudnak. Szintén létezik letölthető, játszató demo változat. Abszolút Jeles (5/5).







A Nokia tehát nem áll le a N-Gage szupportálásával – a láthatáron többek között egy újabb MMO (Spirits), az Atari arcade gyűjteménye (igaz, nincs olyan, elektronikus áramköröket tartalmazó eszköz, amire az Atari ne jelentetné meg régi játékait), egy Warhammer 40K cím és egy Civilization port. Teljes lelki nyugalommal kijelenthető: a handheld világ mostani vérzivataros (lásd: átmeneti) idején az N-Gage új felhozatalban, képességekben (hardver) és lehetőségekben is (online, külső fejlesztők, stb.) messze megelőzi a GameBoy Advance-t. Játékra fel!

hzx

A VIDEOJÁTÉK-IPAR MEGREGULÁZÁSÁNAK ALAPJAI

A JOSEPH LIEBERMANN – JACK THOMPSON FIASKÓ

Oct 18 05 05:13a John Thompson [redacted] p.1

John B. Thompson, Attorney at Law
[redacted]

October 18, 2005

Chief R. Gil Kerlikowske
Chief of Police
Seattle Police Department
610 Fifth Avenue
Seattle, Washington Via Fax

Dear Chief Kerlikowske:

A Seattle business by the name of Penny Arcade, whose phone number is [redacted] employs certain personnel who have decided to commence and orchestrate criminal harassment of me by various means.

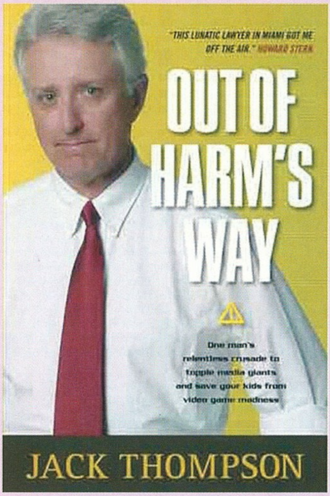
This company has done this because I dared to go on CBS's *60 Minutes* in March and again in July to explain a wrongful death lawsuit I have brought on behalf of two police officers and a police dispatcher in Fayette, Alabama, who were shot in the head and killed by Devin Moore who obsessively trained on *Grand Theft Auto: Vice City* to kill them.

As you may know, this incredibly violent Rockstar Games product is actually a "cop-killing" murder simulator. There are a bunch of computer geeks out there who think that the video game industry has a constitutional right to paint a bullseye on your back and on your officers' backs but that I do not have a constitutional right to point out on *60 Minutes* or anywhere else that they do not have that "constitutional right."

That is what this criminal harassment of me by Penny Arcade is all about. They're even selling an "I Hate Jack Thompson" t-shirt, but that is just the tip of the iceberg. These idiots have been so careless as to post on their www.pennyarcade.com web site what they are doing regarding the harassment of me.

I look forward to working with your fine Police Department to shut this little extortion factory down and/or arrest some of its employees.

Regards, Jack Thompson



„Az olyan liberálisok, mint ön, szeretnek mindent felcímkézni majd hátradőlve azt képzelni, hogy ezzel elértek valamit. Ha így lett volna, akkor Churchill egyszerűen nácinak nevezte volna Hitlert és véget ért volna a világháború. De nem, a nácikat az olyan embereknek kellett és kell megállítani, mint én."

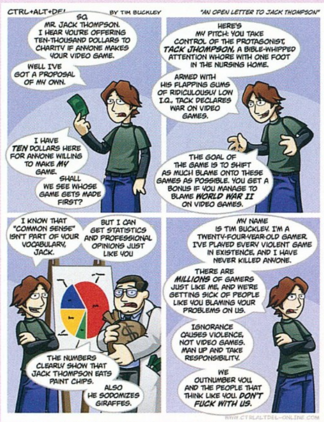
Jack Thompson az elmúlt hetek során az internet „mascotja", azaz kabalája lett. A Floridában praktizáló tudor nem polgárjogi aktivistaként, makacs ellenállóként vagy a demokráciát leromboló kormány ellen fellépve szerzett magának hírnevet – keresztes hadjáratot indított, 2005-ben, a videojáték-ipar ellen. Egy olyan szórakoztató egységet szemelt ki célpontjául, melynek éves bevétele lassan, de biztosan kiszorítja a hagyományos termékeket. Egy olyan egységet, melynek milliók rabjai.

Tény: egy átlagos rajongó vérnyomásának növekedése 15 percnyi virtuális lét után szinkronban növekszik az élményfaktor csökkenésével – a nehézségek agresszív viselkedést, az argó legsajátságosabb formáit sajtolják ki a beszédközpont neuronjaiból, de egy kiadós Resident Evil után még senki sem fog pajszert ragadni, hogy az utcára lépve kibelezze az első szembejövő szerencsétlent.

Van bárkinek is joga arra, hogy az események szövevényes hálójából egy elemet kiemelve kiáltsa ki a bűnöst és ítéljen el egy teljes közösséget? Rohanó világunkban a műveltségi szinten tartására, vaskos irodalmi művek elolvasására nem jut idő, a kikapcsolódás általánosan elfogadott formája a televízió lett, tartalmi szűrés nélkül. A '90-es években készült felmérés alapján az átlag amerikai tinédzser előbb lát gyilkosságig fajuló bűncselekményt, mint egy meztelen női vagy férfitestet: a hírhajhász média napi 24 órában, a hét minden napján a *legszaftosabb* eseteket teszi képernyőre. A tartalmi kontroll pusztán a prűdség kielégítéséig terjed, a cenzorok marka az ifjúságvédelem jelszavával felvértezve ítél bukásra minden olyan audiovizuális terméket, mely negatívan hatna a szellemi és a fizikális fejlődésre – a vérben fürdő tetemek, a szétloccsant agyvelők nem tartoznak ebbe a kategóriába. Ahhoz, hogy megértsük a folyamatot, jóval korábbra kell visszanyúlnunk.

Az 1980-as esztendő kulturális hatása mindmáig érezhető. Az akcióra éhes nézőközönséget maradéktalanul kiszolgáló hollywoodi álomgyár az osztrák tölgy és a szintén emberes muszklikkal rendelkező amerikai riválisa segedelmével olyan filmklasszikusokat ter-











melt ki magából, mint a kifogyhatatlan lőszerrel rendelkező és gyakorlatilag sebezhetetlen Rambo, vagy épp a jövő századból idecsöppent mechanikus Terminator. Természetesen a B-kategóriára fókuszáló kisebb stúdiók tömkelege járult hozzá az erőszak ilyen formájának általánosan elfogadottá tételéhez – elég csak bekapcsolni valamelyik kereskedelmi csatornát egy hétköznap este, hogy olyan kulturális élményben legyen részünk, mint a „Gonosz terroristák 17", vagy „A kubai ninja 4"; bár a címek fiktívek, hűen tükrözik a minőségi ráta megtépázott állapotát. Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Jean-Claude Van Damme, Dolph Lundgren és Steven Seagal celluloid kivetülései nem tartalmaztak mondanivalót, morális töltetet, mégis egy világ imádta majd fosztotta meg őket trónjuktól – ezeken nőttünk fel. Akción, hullatetemeken és dzsungelharcosokon.

Agresszív, egy M16-ossal a párnája alatt alvó könyörtelen szörnyekké váltunk? Ugyan már: ha az ember a híradóban terrorista-cselekményről, vagy egyéb emberáldozatot követelő atrocitásról hall, nem arra gondol, hogy a tettesek mit néztek gyermekkorukban, vagy az előző este. Azonban ha valaha is szemet vetettek a Grand Theft Auto-ra vagy más polgárpukkasztó informatikai mostohagyerekre, úgy rögtön áldozatokká válnak, a játék fejlesztői pedig elkövetővé – nem viccelünk. 2005 október 31-ét írunk jelen cikk keletkezésekor. Magyar idő szerint este hét órakor kezdődik az Egyesült Államokat alaposan felbolygató, két évvel ezelőtti rendőrgyilkosság pere. A vádlottak padján ott szerepel az ipar krémje, a pódiumon pedig: a *Rockstar Games*.

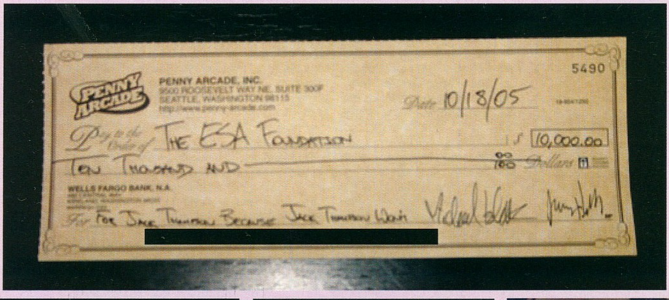
Nem először kerül elő a videojáték, mint motivációs erő egy bűnügy kapcsán. Az 1999 áprilisában lezajlott columbinei iskolai mészárlás híradásainak döntő hányadában szerepelt minden idők legsikeresebb belső nézetes lövöldéjének neve, pusztán egy okból: Eric Harris, a tettes páros oszlopos tagja pályákat készített és publikált a Doomhoz. A fabrikált állítások között elsikkadtak az olyan cseppet sem elhanyagolható tények, minthogy **hogyan juthatott két tizenéves automata lőfegyverekhez, hogyan készíthettek házilag robbanószereket, hogy juthattak hozzá az építmény tervrajzához** – ami maradt, az csupán a videojáték okozta negatív hatás, a számítógép előtt eltöltött hosszú órák alatti virtuális vérengzés realitásba történő átültetése. A biztonság illúziója szertefoszlott, bűnbakot kellett találni: az id fejlesztőstúdiójának korszakalkotó alkotása tökéletesen ellátta ezt a szerepet. Csupán az eszüknél lévő jogi aktivistáknak és egy bizonyos dokumentumfilmesnek köszönhető, hogy az utópisztikus elképzelés végül nem vált az ügy fő mozgatórugójává, a vadliberálisok ez alkalommal nem találtak kapaszkodót. Több mint négy évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy a szélsőséges elemek ismét akcióba lendüljenek a Postal folytatása kapcsán. A kizárólag a színtiszta erőszakra apelláló slágerjáték tökéletes mintapéldája volt a polgárpukkasztásnak: nem szólt másról, mint ártatlan járókelők, nők, férfiak és állatok megalázásáról, megöléséről és megszégyenítéséről. A híres-hírhedt Joseph Liebermann szenátor már a fejlesztési fázisban boszorkányüldözésért kiáltott (a munkálatokat végző *Running with Scissors* egy számunkra bájos, az urat kínosan érintő, magába a játékba ágyazott transzparenssel reagált erre) szankciókat és komoly osztályozási rendszert szorgalmazva – az ESRB megszületése ezen időszakra datálható.

Hannibal ante portas: az első bekezdésben emlegetett, az idézetet jegyző vészmadár mélyrepülésben lévő karrierjét egy szent háború elindításával próbálja fellendíteni, szerencsére sikertelenül. Az úr pályázatot hirdetett egy játék létrehozására, 10,000 dolláros fődíjjal: az eredeti elképzelés szerint a szélsőséges koncepcióval mutatott volna fricskát az agresszivitást szorgalmazó illetékesek számára, azonban az okok között vélhetőleg szerepelt a San Andreas-hoz megjelent Hot Coffe modifikáció körül kirobbant botrány is (a PC-s kiadáshoz készített csomag egy roppant bugyuta szexuális töltetű jelenetet unlockolt, melyre a demokrata párt vasmarokkal reagált). A képlet egyszerű: „Osaki Kim" bosszút esküszik a videojáték-ipar ellen, miután lányát brutálisan meggyilkolja egy a GTA-n nevelkedett 14 éves fiatal. Uzival, machetával és gránátokkal felszerelkezve megöli a cég elnökét és teljes családját, majd kiadó és a terjesztő vezetőit, végül pedig széles mosollyal az arcán belép az E3-nak helyt adó Convention Center bejáratán és a jelenlévő összes zsurnalisztát, látogatót a túlvilágra küldi. A Rockstar Games bűnt követ el, mikor kiadja a GTA-t, állítja Jack, azonban ha valaki megvalósítja ötletét, komoly erőfeszítést tesz az erőszakellenes mozgalom megítélése érdekében. Egy brutális, értelmetlen szimulátorral.

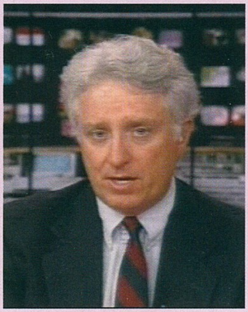
Ne ecseteljük az „elképzelés" értelmét, szerepét, ne keressünk rációt az esetben. Jackie Boy nem gondolta volna, hogy bárki is komolyan fogja venni, a sors azonban közbeszólt – egy független, kis csapat GTA3 mod képében megvalósította udvari bolondunk példaértékű történetét. Megkapták a jól megérdemelt díjat? Ugyan már – Jack levélben közölte az illetésekkel, hogy ő soha sem ajánlott fel egy centet sem, az általa felvázolt történet csupán fiktív tanmese lett volna. Mosoly, kacaj, nevetés, ováció – a net legnépszerűbb comic stripjét gyártó *Penny Arcade* két titánja inkább kitöltött egy csekket Thompson nevében, majd átnyújtotta az ESRB fejének. Az ügy ezzel véget ért volna, Jack porig alázott egója azonban közbeszólt: a cég Seattle-ben lévő központját telefonokkal majd emailekkel ostromolta, míg végül megkereste a város rendőrfőnökét, a két művész (az ő interpretációjában csekkhamisító, személyazonossággal visszaélő elkövető) letartóztatását és vállalkozásuk bezárását követelve (mivel „rendőrgyilkosokat támogatnak"), egy nyalókájáért könyörgő óvodás vehemenciájával. Az ügy még nem ért véget, egy dolog azonban biztos: Jack nem csak a világ, hanem egész szakmája előtt lejáratta magát – munkáltatójához két nap alatt mintegy 20 ezer fax, email és hivatalos panasz érkezett, követelve azonnali kizárását az ügyvédi kamarából, a hasonló motivációk által tevékenykedő National Institute on Media and the Family pedig nyilvános levélben szólította fel hősünket arra, hogy ne emlegesse egy kontextusban személyes problémáit velük: ők soha sem nyújtottak és nyújtanak neki támogatást.

Míg világ a világ, míg nem érjük el az ipar Nirvánáját mindig lesznek olyan alakok, mint az említett kér úriember, a cikk alcímében szereplő feudális inkvizítorok – minden szikkadt szikla alatt megbújik egy Thompson vagy Liebermann. A változás lassú, gyakran irreverzibilis folyamat: a videojáték kultúra előítéleteinek nagy falát csak a mainstream tájékoztatásával és a médium elfogadtatásával dönthetjük le. Cenzúrára, ésszerű korlátozásra szükség van, ám annak formája nem lehet ennyire szélsőséges – Thompson olyan destruktívan hat saját (az említett keretek között általunk is elfogadott) kezdeményezésére, melyre épeszű ember nem lett volna képes. Nem tudjuk, mi lesz a Penny Arcade ügy kimenetele, és mivel nem rendelkezünk nostradamusi képességekkel, nem jósolhatjuk meg, hogy mit hoz a jövő, az azonban biztos, hogy féktelen keresztes hadjárattal, a józan ész által vezérelt gondolatok minden formáját ignoráló agyament elképzelésekkel, házilag barkácsolt indokokkal és bűnbakkereséssel nem regulázható meg egy olyan szélsebes fejlődésen átmenő, a nagyközönség igényét kiszolgáló iparág, mint amilyen a *videojátékoké*.

Wilson
consolegeek@atw.hu



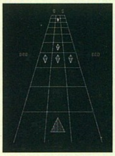


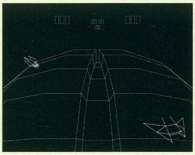


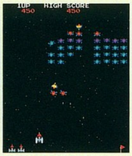


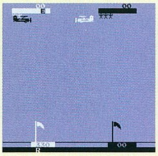


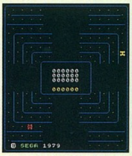




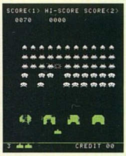












JÁTÉKTEREM TÖRTÉNELEM – MÁSODIK RÉSZ

A múlt hónapban útjára indított játéktermi múzeumlátogatásunkat az 1975-ös tabellánál fejeztük be. Illdomos tehát innét folytatni, hiszen a '70-es évek közepétől ez az iparág rohamléptekkel fejlődő, rendszerint igen nagy bevételt elérő területté kezdte kinőni magát.

A Tank, Gun Fight! és Jaws sikerein felbuzdulva az akkoriban *Bally Midway* néven futó társaság újszerű videojáték kifejlesztésébe kezdett. Noha az alapanyagok rendelkezésre álltak, sikerült teljesen egyedi, háromgombos és iránykaros kivitelben készült masinát alkotniuk. A kompetitív kétjátékos üzemmódban működő labirintusjáték az Amazing Maze Game nevet kapta, habár a kabineteken legtöbb esetben csak a Maze felirat volt olvasható. A fekete-fehérben pompázó játéktér roppant egyszerű, logikai és ügyességi programot sejtetett. Az előre letárolt, nehézségi fokozatban egymás után következő labirintusokban kellett átverekednie magát a játékosnak, mielőtt a képernyő alsó fertályán levő számláló nullára nem ért. Többjátékos esetén az nyert, aki teljesíteni tudta az adott szintet a meghatározott idő alatt. Egyszerű programocska volt, de akkoriban kiváló szórakozást nyújtott.

Az 1976-os esztendő sok olyan apróságot hozott a nagyérdeműnek, amik még a mai napig köztudatban vannak és népszerűségnek örvendenek. Ehhez a táborhoz tartozik a logikai / ügyességi játékok egyik alapkategóriáját meghatározó Atari-féle Breakout is. A faltörő, pattogó labda a Space Invaders-hez hasonlóan az egyik olyan játék a történelemben, ami szinte minden játékgépre, telefonra, hordozható kütyüre megjelent, és máig millióknak szerez kellemes perceket. Aki esetleg nem ismerné a koncepciót: adott néhány egyszerűbb és bonyolultabb, téglákból álló alakzat, amiket egy pattogó labdával kell lebontani úgy, hogy azt a képernyő bizonyos oldalain levő pálcát irányítva folyamatosan elkapjuk és visszapattintjuk. A cél, hogy minél több (ált. az összes) téglát lebontva tovább jussunk a következő szintre – ez viszont csak akkor lehetséges, ha a labda nem pattan ki a képernyőről. Ha jobban belegondolunk, ez bizony egy továbbfejlesztett Pong klón, de a bővített koncepció és a későbbi évtizedekben újragondolt elemek (különböző képességű és erősségű téglák, stb.) sokkal érdekesebbé és izgalmasabbá teszik, mint a nagy elődöt. A gép álló és mellé ülhető kivitelben is elkészült, de az eredeti változatokból mindössze 13 (!) darabot tartanak számon a világon.

Bizonyára sokan rácsodálkoztak az Atari másik sikerjátékára is, amely a Starship címet viselte. Az óriási kabinettel rendelkező játékgép ugyanis FPS nézetet használva (pedig hol volt még akkor a Doom) egy csillagvadász pilótafülkéjébe ültette a játékost, akinek ezek után a szövetségért vívott űrcsatában kellett helyt állnia. A Star Wars-ra erősen hajazó akcióban lézernyalábokkal és protontorpedókkal kellett leszedni a mindenhonnan előkerülő ellenséges gépeket – ismerős, nemde? Ha sikerült 3500 pontot összeszedni a lelőtt űrhajókból (a különböző típusokért eltérő pontszám járt), egy szemvillanás alatt a hipertérbe kerültél, ahol tovább folytathattad a harcot – nagy villódzások közepette. A gép érdekességeként robbant be a köztudatba a célkereszt (crosshair) használata, valamint a képernyő előtti területen sétáló űrhajós figura tükrös megoldással megvalósított mozgása is, ami igen impresszív képet festett a robosztus gépezet mellett. Na igen, az Atari már akkoriban is értette a dolgát…

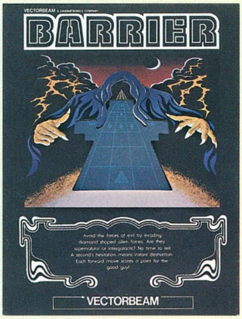
Számos, az előbbiekben ismertetett koncepcióra épülő klón jelent meg akkoriban, és a logikai programok is töretlen sikernek számítottak. A Midway ezt felismerve létrehozta a mai Snake játékok ősét Checkmate néven, ami ugyan egy fekete-fehér, ámde overlay technikával mégiscsak színes megoldást ötvöző produktum volt. A cél természetesen az volt, hogy a kígyókat irányítva se a saját, se pedig az ellenfél kockáinak ne menjünk neki. Elhalálozáskor a megmaradt játékosok 1-1 pontot kaptak és a következő szintre jutottak. A gép érdekessége a mesterséges intelligencia megjelenése volt, ugyanis egy játékos esetén a másik három szerepét a CPU vette át. A nehézségi szint, a pályák száma és az életek száma már DIP Switch-es megoldással volt kialakítva, így egy kis hátsó panelbabrálással állíthatóak voltak az egyes paraméterek.

Mialatt a Dip Switch-ek kezdik meghódítani a NYÁK-tervezők szíveit, a Cinematronics vektoros szárnypróbálgatásai eredményeképp megszületett az elsők között jegyzett saját belső nézetből látszódó, 3D-s grafikát prezentáló játékgép. A Starhawk néven futó projekt habár fekete-fehér ábrázolást használt, új utakat nyitott meg a vektorgrafikus megoldások terén. A háromgombos joy vezérlésű, kétjátékos módot kínáló program nehézségi szintekre osztotta a játékot. Minél tovább jutottunk az ellenséges egységek levadászás követően, annál gyorsabban érkeztek a nyakunkra. Ha idő előtt nem sikerült vektorjaira szedni őket a monitoron, 800 pontot vesztett a játékos, ami a rangsorban való helyezését is képes volt módosítani.

Vektoros megoldásokat kínált még a Vectorbeam Barrierje is, ami izometrikus nézetű, fekete-fehér vektorhálóval megvalósított játékterén hasonló lövöldözős mókával szórakoztatta a nagyérdeműt. Az ügyességi / akció stílust képviselő játékgép az első olyan masina volt, ami vektorral megvalósított játéktér-mozgatást tett lehetővé. Ezt úgy képzeljétek el, hogy ha a lentről felfelé haladó játékos sikeresen leszedte a CPU ellenfeleket és elérte a képernyő legfelső szegletét, a játéktér előregördült és a karakter újra a monitor aljára kerülve folytathatta az újabb célpontok (főként geometriai alakzatok) lelövöldözését. Ez a típus azért is ritka, mert a Nemzetközi Árkád Múzeum csak egyetlen létező és működőképes változatról tud a világon.

1978 a színes CRT technológiával megjelenő játékok és a Space Invaders éve volt. Előbbi azért, mert













ez volt azon időszak, amikor a cégek lassan rájöttek, a színes szórakoztatásé a jövő, utóbbi pedig amiatt, mert rengetegen koppintották le az akkoriban debütáló Taito-féle lövöldözős mókát. Sok-sok színes gépet mondhatott magának a Midway is, aki időközben megjelent a továbbfejlesztett, szebbé varázsolt Sea Wolf II-vel (lásd múlt hónap, a koncepció ugyanaz maradt), valamint az Atari klónokból jól ismert Skydiverrel is, amit egyfajta ejtőernyős szimulátornak nevezhetnénk leginkább. A Skydiver kétjátékos co-op móddal érkezett, a szélirányt figyelembe véve kellett kidobálni a karaktereket a képernyő tetején repkedő gépekből a hol mozgó, hol pedig kisebb-nagyobb területet lefedő leszállóhelyekre. A CRT-t és a szebb égboltért kék plexiüveget alkalmazó játékgép pontozással döntötte el végeredményt, majd rangsorolta a játékost a menetek lezavarása után.

Talán kevesen tudjátok, talán nem, azért elmondom: az első és eredeti **Space Invaders** bizony nem a Taito nevéhez fűződik. Az őst ugyanis a Midway Bally követte el, csakhogy egy hibás döntést követően sikerült a japánoknak licencelniük a masina jogait. Az így kibővített grafikai jellemzőkkel, átdolgozott játékmenettel, színes ábrázolással és böhömnagy kabinettel sikerült elérniük, hogy a Taito-féle változat (amely sokkal tetszetősebb és értelemszerűen népszerűbb is volt) terjedjen el a világban. A joy irányítást gombos megoldásra lecserélve az volt a feladat, hogy a Földre bolyban érkező idegen lényeket egytől egyig leszedjük az égboltról. A négy különböző típusú űrhajó eltérő pontokat eredményezett, aminek végösszegét a gép feljegyezte és hi-score táblázatban tárolta.

A masina meglepetésekkel is szolgált a játékosok számára: tartalmazott egy rejtett űrhajót, amit csak akkor lőhettük le 300 pont ellenében, ha egy meghatározott lövedék után kivártuk, míg megérkezik. Ez egy speciális algoritmus alapján mindig bekövetkezett (lásd FURRER trükk), amelynek eredményeképp **egy Eric Furrer** (róla kapta a nevét a technika) **nevű fiatalember mindmáig tartja a Space Invaders 1.111.000 pontot érő, 38 órán és 37 percen át tartó világcsúcsát!**

A Space Invaders volt egyébként a videojáték történelem során a másik olyan gép, amit a Pong, és a Breakout mellett a lehető legtöbb formában leklónoztak. Nem csoda, hogy mítoszok is kialakultak a játékot illetően: egy leányzó pl. 5.000 USD-t tulajdonított el szüleitől és fiatal gyermekektől, hogy a házuk közelében levő játékteremben minél többet játszhasson a masinával.

A következő évben teljesen felbolydult a videojáték piac. Sorra jelentek meg a jobbnál jobb (és rosszabb) klónok, cégek születtek és tűntek el a süllyesztőben, de a lényeg, hogy megkezdte térhódítását a színes kijelző, a sztereó hang és a memóriában tárolt információ is. Jelek utaltak arra vonatkozóan, hogy rövidesen szabványosítani fogják az alaplapokat és a kabinetek felépítését is.

Az új hullám neves képviselője a színes Space Invaders utánzat Galaxian (Namco) címmel, a Sega-féle Space Attack, vagy mindenki kedvenc Pac-Manje is, amit csak a '80-as évektől illdomos így hívni. Eredetileg Puckman volt ugyanis a becses neve a drágaságnak. A ponteszegetős és szellemriogatós okosság tipikus logikai / gyorsasági játék, ami azonban megint csak koppintásnak nevezhető, ha a Sega / Gremlin Duó Head Onjára vagy annak kétjátékos Head On 2-jére gondolunk. Utóbbi ugyanis meglehetősen jó táptalajul szolgált a Puckmannak: adott egy vonalakkal átszőtt képernyő, közöttük pontok, amiket a játékos versenyautójával kellett összeszedegetni. Mindeközben a CPU járgánya azon mesterkedett, hogy nekirohanjon az ember által irányított négykerekűnek, így véget vetve a nem túl hosszú életű játékmenetnek. Irányváltoztatásokra csak a széleken és az irányt kijelölő vonalak kezdeténél volt lehetőség... márpedig ha ezt összevetjük Puckmannal, rájöhetünk, hogy bizony rengeteg a hasonlóság. A vonalakat lecserélték labirintusra, az autót egy eszegető figurára, az ellenfelet pedig szellemekre, akik folyamatosan üldöznek. Az alapkoncepció maradt, mégis sikerült egy világhírű és a mai napig élő főhőst alkotni, miközben a Head Onra már a kutya sem emlékszik.

Újabb mérföldkőhöz érkeztünk tehát. Az ötletlopkodás és az innovatív új színes megoldásokat prezentáló játékok a '80-as évektől kezdődően elárasztják az elektronikus szórakoztatóipart. **Akkor a kortól, amikor a játékterem, mint fogalom már ismert volt Európában is.** Következő számunkban ismét sok érdekes és ismert játékgép körül szaglászunk egy alaposat, addig is Stay Tuned!

Stinger
stinger@chello.hu

















A tavalyi év legnagyobb durranása – legalábbis számomra – mindenképp a Spider-Man második része volt, bármily meglepő is. A játék a maga nemében tökéletes volt, és a legteljesebb mértékig kiszolgálta minden képregény szerető egyén – bár ez így nem pontos, hisz kit érdekelnek azok az emberek, aki ezeket a full gagyi, fantáziátlan, európai „kémes" képregényeket szeretik :); inkább azt mondom, minden Pókember rajongó – igényét. Végre egy olyan játékban láthattuk viszont kedvenc hősünket, ami méltó a több évtizedes múltjához. Ez volt végre az a produktum, ami „valósághűen" tudta visszaadni azt, ami – a játék megjelenéséig – csak az olvasók fejében létezett. Hiszen sem a képregények, sem a filmek és rajzfilmsorozatok, sem pedig az eddig megjelent játékok nem tudták ugyanazt az érzés nyújtani, mint a Spider-Man 2 game, amiben szabadon hálóhintázhattunk a New York-i belvárosban, és élhettük egy szuperhős hétköznapjait; voltaképpen azt tehettünk favorit héroszunkkal, amit csak akartunk. Ha fel szerettél volna mászni az Empire State Buildingre, hogy aztán a mélybe vesd magad, megtehetted ugyanúgy, mint bármi mást…

Nehéz persze objektíven nyilatkozni valamiről, aminek gyermekkora óta rabja az ember (nem is akarok nagy szavakat használni, mint pl. egyes graffitisek, akik művészetről beszélnek, miközben összefújják a vasúti kocsikat), és még nehezebb elmagyarázni, elfogadtatni ugyanazt egy olyan országban, ahol, mint szinte semminek, ennek sincs meg a kultúrája – ráadásul olyan embereknek, akiknek a videojátékok netovábbja egy árkád autóverseny, amiben a szembejövő sávban száguldozva kell mindenkit kiütni, mert az robban, mert az szikrázik, mert akkor belassul a kamera, mert ezért nagyon sok pont jár. Lehet persze Warhammer „babákat" festeni, Star Wars figurákat gyűjteni, képregényeket olvasni, Hot Wheels autókkal telepakolni a polcainkat, csak ezt ne nagyon hangoztassuk ország-világnak – kivétel az erre specializálódott fórumokon, összejöveteleken –, mivel az emberek (leginkább tudatlanságukból kifolyólag: amihez nem tudok hozzászólni, nem értek hozzá, inkább elutasítom – elven) csak forgatni fogják a szemüket, és furcsán néznek rád. Pedig mindezek csak a szórakozás egyes fajtái, és még mindig értelmesebbnek tartom, mint lemenni a térre, és a hinta korlátján gubbasztva körbeadni a dekket…

Visszakanyarodva: a Spider-Man 2 szinte mindenhol igen magas pontszámokat kapott, és erre rá is szolgált, hiszen tartalmilag igazi szörnyeteg: jelen pillanatban jóval ötven óra felett van a játékidőm, és épphogy túl vagyok a 90%-on. A relatív hamar végigjátszható fő sztori-vonal után – amikor a kocajátékosok már elhajítják a kontrollert – jön az igazi megmérettetés: a Hero pontok gyűjtése, a több tucatféle bűncselekmény megállítása, a pizzás küldetések, a fotós feladatok, a Mary Jane missziók, a különböző érmék összeszedése (felhőkarcoló, bója, titkos, HQ), és az embert próbáló Challenge-ek. Ezek tették felejthetetlenné és letehetetlenné a játékot, legalábbis egy hardcore gamernek. Engem pl. az egyre szűkebb időkorlátok közé szorított ügyességi feladatok állandóan arra ösztökéltek, hogy újra és újra elővegyem a játékot, és ismét nekilendüljek egy előzőleg lehetetlennek titulát Kihívásnak. Egy szó, mint száz, a game perfekt, úgyhogy „**kicsit**" már vártam a folytatást.

Mivel a Spider-Man mozifilm harmadik része egyelőre még várat magára, a készítők igen okosan a jelenleg futó Pókember füzetek közül a legsikeresebbet, az **Ultimate Spider-man** sorozatot vették a játék alapjául. Az Ultimate-ről annyit mindenképp érdemes tudni, hogy egy igen fiatal, mindössze ötéves múltra visszatekintő címről van szó. A sikerességéről elég, ha csak annyit mondok, hogy kezdetben mindössze egy mini-sorozatot akartak az „Ultimate" jelzővel kiadni, ám annyira sikeresnek bizonyult a széria, hogy „kénytelenek" voltak folytatni a sztorit, sőt, azóta több szuperhős / csapat is megjelent már Ultimate-ben.

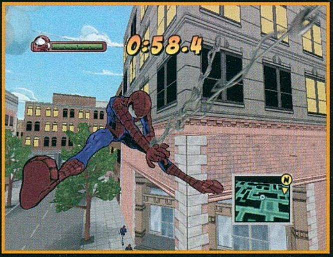
Az Ultimate címekről, és így az Ultimate Spider-manről is leginkább azt érdemes tudni, hogy kifejezetten azért jöttek létre, hogy új olvasókat toborozzon magának a Marvel, és egy teljesen noviúj fiatal vevőközönséggel is megismertessék és megkedveltessék a hálószövő világát. Éppen ezért a történetek egészen a kezdetekről indulnak (Az Ultimate Spider-man #1 a „végzetes" pókcsípéstől indít), hogy mindenki értse a kiindulópontokat, viszont az egészet átültették a „mai modern korba" a hatvanas évekből. Ez persze egy sor új problémát, konfliktushelyzetet vagy komikus helyzetet teremtett, és a készítők bevetettek néhány komoly, és sok kisebb változtatást is (Mary Jane már alapból tudja Peter titkát, May néni igazi internet búvár, jónéhány szuper-gonoszt újraterveztek – Zöld manó rulz, stb.), megőrizve persze a klasszikus képregények szellemiségét. Fontos még megemlíteni, hogy Peter ezekben a füzetekben még csak egy kamaszproblémákkal (suli, stb.) küszködő tizenhat éves gyerek, aki igen nehezen dolgozza fel a kalandokat, amikbe erejénél fogva keveredik. Szóval az egész olyan, mintha egy Batman eredet-történet újraértelmezést kevernénk egy végtelen „Mi lenne ha…" történettel – királyság no! Egyébként jelen pillanatban Magyarországon is az Ultimate történetek kerülnek kiadásra (sok más szomszédos országgal egyetemben), úgyhogy aki kedvet érez egy kis olvasáshoz (durva jól vannak megrajzolva ám), az vándoroljon le a legközelebbi újságoshoz, illetve régebben láttam valamelyik kereskedelmi adó szombati matinéjában is az Utimate-ből készült, igen látványos és modern rajzfilmsorozatot is. (Ez is egy olyan dolog, amit sosem fogok megérteni: szerencsétlen gyerekek egész héten korán kelnek, mégis, a hétvégi rajzfilmsorozatok reggel hattól kilencig kerülnek sugárzásra, csakhogy lemaradjanak róluk, amikor meg magukhoz térnek tíz után, nézhetik a gyanús lakberendező meg autós magazinműsorokat.)













Az Ultimate Sipder-man játékban tehát ezt fiatal Petert / Pókembert ismerhetjük meg, de nem csak őt irányíthatjuk, hanem kisebb nagyobb szünetekkel átválthatunk Venomra is, aki az egyik legcoolabb és legvérszomjasabb ellensége Pókembernek. Felesleges túlságosan belebonyolódni, hogy eredetileg honnan és miként került „a fekete ruha / szimbióta" a Pókemberhez, majd Eddie Brockhoz, és vált belőle Venom, itt most amúgy is egy teljesen eltérő verziót követhetünk nyomon. A sztori faintos, a képregényt ismerőknek okoz majd némi deja vu-t, de laikusoknak is emészthető lesz, és ami fontos, rengeteg ismert szereplő feltűnik majd benne. A játékmenet nem sokban változott, de mégis szinte teljesen átalakult a játék. Ami változatlan maradt, az egyedül a teljes mozgásszabadságunk, vagyis ismételten arra hálóhintázhatunk, amerre szeretnénk. Eltűntek viszont a Hero pontok, most úgynevezett City Goalokat kell teljesítenünk, hogy tovább gördítsük a sztori-vonalat: ezek általában City Events-ek (itt most egy kalap alá vették az összes bűncselekmény megállítását, és a különféle Helpeket is – emberek kórházba szállítása, stb.), Combat Tourok teljesítése, és megadott Token begyűjtése. Ha ezekkel végeztünk, jöhetnek az új sztori missziók, amik érzésem szerint egy kicsit a régi PS1-es Spider-Man játékban látottakra hajaznak: általában végig kell üldözni valakit a városon, majd megküzdeni vele, de Venommal például állandóan menekülni, vagy rombolni kell. Megjegyzem, a főellenségek elleni küzdelmek nagyon élvezetesek és látványosak, és mindegyiküket csak adott taktikával lehet hűvösre tenni.

A történet egyébként hat-hét óra alatt kipörgethető, és ezzel már a főellenségekkel való szenvedést is beleszámoltam, mert ha csak úgy nekifutunk a játéknak, lesz egy-két izzasztó tag (a Zöld Manó kegyetlen, a végén Venom pedig igencsak idegesítőre sikeredett). Ha valakivel nagyon nem boldogulnánk, nyugodtan lépjünk ki a misszióból, és kezdjünk el Combat Tourokat csinálni. A CT-k (ököl ikon jelzi őket a térképen) alatt különféle bűnbandák csoportba verődött tagjait kell lenyomnunk, a végükön egy-egy fickósabb taggal. A lényeg, hogy néhány CTZ kipörgetése után viszont upgrade-elődik a maximum életerőnk, ami a főellenségek ellen nem egy hátrány. Megint vannak egyébként Challenge-ek, különféle rejtett ikonok (képregény-borítós, titkos, és nevezetesség kategóriákban), versenyezhetünk a Fantasztikus Négyesből ismert Fáklyával, akit az újraálmodott Baxter Building tetején találunk – ezt az épületet egyébként is hiányoltam az előző Spidey játékból.

De ennyi, slussz-passz, nincs tovább. Nincsenek fotós, Mary Jane-es, pizzás küldetések, jóval kevesebb Kihívás, és érme lett szétszórva, nincsenek külön kategorizálva a mentési / bűncselekmény megállítási metódusok, nincsenek boltok megvásárolható mozgásokkal, nincs játékterem automatákkal, és nincsenek banda HQ-k sem.

Nekem leginkább a rengeteg régi mozgás hiányzott, hiszen az előző játékban legalább ötvenféle mozdulatot hajthattunk végre, a bunyó közbeni kombókról nem is beszélve. Itt most elég egyszerű a mozgásrepertoárunk és az irányítás is. Olvastam egy interjút az egyik fejlesztővel, aki viccesen (vagy komolyan?) azzal magyarázta az irányítás egyszerűségét, hogy Peter ebben a játékban még csak egy gyerek, aki nem tudja igazán használni a képességeit. Hát... azért nekem az ugrás előtti boost, meg a falon felugrálás nagyon hiányzott. Van viszont néhány újdonság, amit szívesen látnék majd a Spider-Man 3-ban is. Ilyen pl. a két alsó blokkal végrehajtható háló után rántó mozgás, vagy az, hogy lengés közben is mászhatunk felfelé a hálón. De az is jópofa, hogy most már nem elég lepofozni a delikvenseket, hanem a bunyó végén oda is kell hálózni őket a földhöz. Könnyebb lett a becsomagolt fickókat fellógatni a villanyoszlopokra is. Lesz jó pár olyan küldetés is, ahol mini reflex-játékokkal (két blokk nyomogatásával) kell civileket kiszabadítanunk a rájuk zuhant törmelék alól, vagy égő autóból, de például egy pénzszállító autó kirablásának megakadályozása után sem hálóhintázhatunk csak úgy el, először bizony el kell oldoznunk a megkötözött sofőrt és a kisérőjét is. Venom szerepeltetése is új színt hozott a játékba (és az irányításba is) a hatvan méteres ugrásaival, vagy azzal, hogy elszipkázhatjuk az emberek életerejét. Ez elég durva: szegény kisgyerek azért kiabál nekünk, mert elszállt a lufija, mi meg magunkba szívjuk, majd élettelenül „kiöklendezzük"...

A grafikáról és a körítésről direkt nem szóltam még, most azt is megteszem. Kezdjük az utóbbival: elképesztően profi módon oldották meg, hogy a játék a lehető legnagyobb mértékben adja vissza a képregények látványvilágát: a közjátékokban képkockák úsznak, változnak, „fagynak le" pillanatokra, váltják egymást, néha csak a fehér háttér előtt látjuk a szereplők sziluettjeit mozgás közben, vérporfi comic hangulatot kölcsönözve a játéknak. Ezek a megoldások az egész játékot végigkövetik, kis képregényes ablakokban hívják fel a figyelmünket a fontosabb dolgokra.

A másik zseniális megoldás a cell-shading (továbbiakban CS) alkalmazása. Sok CS-s játékot láttam már, kezdve a Dreamcastes Jet Set Radio-tól egészen az Ultimate Spider-Manig bezárólag, de egy játékban sem volt még ennyire lenyűgöző, és egy game-ben sem volt még ennyire értelme ezt a megoldást használni. Mintha egy az egyben a képregény, vagy a rajzfilmsorozat lett volna átültetve a TV képernyőjére, tízpontos perfekt, hiba nélküli gyakorlat, a szereplők szinte kilépnek a televízióból. (A Bogár esetében mondjuk a „leszáll" helyesebb kifejezés lenne.) A CS megoldás például a civileknek és a bandatagoknak is nagyon jót tett, sokkal képregényesebbek, és részletesebben kidolgozottak, ezáltal például jól megkülönböztethetőek a különféle bandák tagjai, és ebben a képregényes stílusban sokkal „élethűbb" és részletgazdagabb lett a környezet is. Egyébként most valamivel nagyobb a bejárható terület, hiszen Queens egy része is le lett modellezve, és ezzel együtt a játék sokkal szebb és látványvilágban színesebb gazdagabb lett. Részletesebb objektumok, egy valódi várost benyomását keltő apróságok jellemzik a játékot, és minden a helyén van (azaz a sikátorokban nem találsz majd napozóágyat, annál több lesz viszont felborított szemetes, a falfirka), ami tehát mindenképp az alkotókat dicséri. A hardverkorlátok miatt persze így egy kicsit közelebb került az a határ, ahol a környezet megkapja a végső textúráit, és kibontakozik teljes pompájában, de ez elenyésző hiba. A két verzió egyébként szinte semmiben sem különbözött.

Végszóként annyit mondanék: kár, hogy az idén ezt a bitang nagy bejárható területet nem szórták meg annyi tartalommal, mint egy évvel ezelőtt. Az előző Spider-Man nálam maximális 10 pontos cucc, igazi klasszikus, ez mostani Ultimate jobban emészthető, egyszerűbb, könnyebben kipörgethető kistesó, de ki tudja, talán az embereknek pont erre van szükségük. Minden hibája ellenére játék jó, és számtalan feledhetetlen katarzis-közeli pillanatot fog okozni minden Pókember rajongónak (nincs kedvem felsorolni, de Rinó városrombolásától Carnage-ig mindent látnotok kell), de legközelebb inkább kanyarodjunk vissza szépen az előző rész felé.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu









MARTIN BELESZÓL!

Ez a game engem leginkább a látványvilágával fogott meg, ami vitathatatlanul letaglózóan képregényes. Minden minősítés nélkül egyből a Sin City mozifilm jutott eszembe, amiről lehet vitázni, hogy jó-e vagy kula – de a látvány, az eléggé megrázó... ja, és Carnage rulez!

ULTIMATE SPIDER-MAN

ACTIVISION

PS2, XBOX, GC, DS, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 – 1 Játékos, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1 Játékos

✓ brutál látványvilág, kiváló képregényes hangulat
× tartalmilag visszalépés az előző részhez képest

XBOX **PS2**

8 pont



BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT™







PARAFAKTOR NO. 2.

Nem a Heroes of the Pacific az e havi számban tesztelt egyetlen játék, aminek tesztelésétől igen nagyon fáztam. Mikor nálam landoltak a **Battlefield 2 – Modern Combat** újságírók részére szétszórt változatának „Please return to the EA mastering lab" feliratú lemezei, még igencsak paráztam a gondolattól, hogy egy kizárólag online játékmenetre kiélezett, PC-s gyökerekkel rendelkező, így konzolokon életképtelen produktumot kell majd elemeire cincálnom. Félelmeim alaptalannak bizonyultak. A *Digital Illusions*-ről nyugodtan példát vehetne bármelyik fejlesztőgárda, hiszen a lehetőségekhez képest meglepően jól integrálta a személyi számítógépeinkről már ismerősként ránk kacsintó – mondhatni „kulttá érett" – Battlefield-i hagyományokba a konzolos társadalom által támasztott elvárásokat…

A HELYSZÍN: KAZAHSZTÁN…

…a stílus neve modern taktikai first person shooter. Négy haderő, amerikai, európai uniós, kínai(!), s végül, de nem utolsó sorban közép-keleti koalíciós veti latba minden erejét a Kazahsztánt lerohanó ellenséges erőkkel – vagy hogy a napjainkban oly' divatos kifejezéssel éljek – a terrorizmussal szemben. Hogy miért fontos számukra az említett állam függetlensége, arra most (se) térjünk ki, mindenesetre a játék single player (!) campaign módjának kerettörténete – tekintetbe véve a világ jelenlegi politikai berendezkedését – meglehetősen valószínűtlennek tűnik. A közös cél érdekében harcoló Világrendőrség és Kína…vicces. A lényeg azonban minden kétséget kizáróan az, hogy van egyjátékos mód!

Lássuk, hogy a választott játékmódtól (Single player mission / Challenge, vagy Live! / Online) függetlenül miféle egységeket vehetünk irányításunk alá, s hogy miként sikerült megvalósítani az alakulataink egyes tagjai közötti zökkenőmentes váltogatást! Összesen ötfélét különböztethetünk meg, melyeknek fegyverarzenálja a sztori módban való előrehaladással párhuzamosan folyamatosan bővül (unlock).

Rohamosztag – ikonja: villám. Támadó- és füstgránát, támadó géppuska, s pisztoly képzi a legalapvetőbb harci egységünk felszerelését. Főként a játék kezdeti szakaszában velük fogjuk a legtöbb időt eltölteni, hiszen az esetek döntő többségében ezek a srácok lesznek kénytelenek a tűzvonalba előremenni.

Mesterlövész osztag – ikonja: célkereszt. A standardnak mondható támadó- és füstgránát mellett – minő meglepetés – távcsöves mesterlövész puska képzi a legfőbb fegyverét ennek a javarészt „campelő", hagyományosan egyhelyben táborozó és lesből támadó osztagnak. Sok esetben nem is változtathatnak pozíciót a menet közben kiadott parancsok értelmében, ez bizonyos esetekben igen frusztráló tud lenni. A lézerirányzék, mellyel a légicsapások pozícióját határozhatják meg ultimate fegyver, de csínján kell bánni vele, nehogy úgy járjunk, mint a Platoon egyik hírhedt parancsnoka, aki saját egységének lenapalmozását kérte…

Speciális osztag – ikonja: tőr. Mondhatni alapvetően a közelharcra kiképzett, bárhol, bármilyen helyzetben bevethető elit alakulat. Speckó hangtompított pisztoly és támadó géppuska, gránát és a legendás C4, no meg túlélőkés, másra nincs és nem is lehet szüksége.

Mérnök osztag – ikonja: villáskulcs. Az ikon jól jelképezi feladatukat, hisz a sérült járművek gyors és szakszerű helyszíni javításában élenjáró – sőt egyedüli – egység tűzereje félelme-



tes: nem csak pisztoly, hanem vállról indítható rakéta is része felszerelésének standard elemeinek, mindemellett az aknák telepítése is ennek az osztagnak a feladatkörébe tartozik.

Ellátó osztag – ikonja: kereszt. A játék talán legerősebb egysége, igazi nehéztüzérség a többi osztag által alkalmazottnál lényegesen hatékonyabb géppuskával, gyorsabb auto-injectorral, pisztollyal, gránátokkal és aknavető-támogatási kérelem lehetőségével. Ultimate pusztítás véghezvitelére képes…

Valamennyi haderő a fent említett felszerelések különféle változataival látja el saját osztagait, így összesen félszázféle fegyver található a játékban! Impozáns szám, annyi bizonyos! Ami ennél jóval lényegesebb viszont az az, hogy a menet közben gyors, zökkenőmentes váltást eszközölhetünk egységeink egyes tagjai között. Ehhez nem kell mást tennünk, minthogy az irányítani kívánt emberünk irányába forduljunk, s az Y gomb megnyomásával máris az új katona bőrébe bújhatunk. Gyors, és grafikai szempontból elképesztően durva mértékben eltalált és megvalósított megoldás ez az egységek szemszögei között átrepülő kamerával. Talán csak annyi hátulütője van, hogy a tágasabb terepszakaszokon, ahol jobban szétszóródnak az osztagok egyes tagjai nem minden esetben tudunk kellő gyorsasággal a megfelelő emberünkre váltani… ettől eltekintve úgy gondolom ez a legjobb megoldás a szelekcióra, s ez az egyik olyan „feature" ami lehetővé tette, hogy konzolokon is implementálni lehessen ezt a nagyszerű játékot.

A JÁRMŰVEK

Véleményem szerint semmi csodálkoznivaló nincs azon, hogy a játékban rendelkezésünkre álló járművek között nem találhatjuk meg a PC-s verzióban játszható unitként hadrendbe állított repülőgépeket. Kisebbek a pályaszakaszok, így minden bizonnyal hamar kifutnánk a csatamezőről, bár ezt még így sem nehéz eljátszani… A négy haderő összesen majdnem harmincféle alkalmazható harcjárművet számol, melyek között különféle páncélos légvédelmi egységek, tankok, motorcsónakok, dzsipek és helikopterek is megtalálhatóak. Irányításuk magától értetődő és könnyen elsajátítható, élvezet a velük való nyomulás bármelyikről is legyen szó. Az egyes járműveket nem csak vezethetjük, hanem a nézetváltásnak köszönhetően – amennyiben az AI vezérli az éppen aktuális járművünket – többféle géppuskaállást is felvehetünk s oszthatjuk a népet. Brutálisan jól eltalált és felettébb hangulatos dolognak tartom azt, amikor az osztagok ejtőernyővel érkeznek a bevetés helyszínére: irányításuknak zuhanás közben való átvételekor a szemünk elé táruló látvány messze túlmutat a pazar fogalomkörén! Valami egészen hihetetlen a játék kidolgozottsága.

Ha már itt tartunk ejtsünk még pár szót a grafikáról. RenderWare motor hajtja a programot, a Heroes of the Pacific című „csodával" szöges ellentétben bizonyítva azt, hogy a Criterion eszköze messze a jelenlegi piac egyik legerősebbje. Bár azzal egy meglehetősen biztos forrás által adott információnak köszönhetően vagyok, hogy a hangok játékokban való integrálásával enyhén szólva is hadilábon áll az RW, de ez itt szerencsére nem mutatkozik meg: az SFX-ek jók, változatosak és igen jó minőségűek a fegyverhangok, a robbanások és a dialógusok is. A zenék nem mondhatom, hogy túlzottan fülbemászóak lennének, ha nagyon kritikus szemmel tekintenék a játékra még azt is mondhatnám, hogy kissé talán jellegtelenek, de az összhatás – tekintetbe véve a grafikát is – kiváló! A sivatagban, olajfúró tornyon, szigeteken, téli városokban, kikötőkben játszódó történet – illetőleg multi – összhatásában már-már filmszerű, az egységek közötti váltás pedig egyenesen csodálatos. A Dobozos verzió természetesen nagyságrendileg szebb, mint a Playstation 2-es, ez nem csoda, így ha tehetitek az előbbit szerezzétek be; ettől függetlenül a Digital Illusions mindent megtett annak érdekében, hogy a maximumot passzírozza ki a célhardverekből, ez látszik mindkét verzión!





GAMEPLAY

Nem rovom fel a fejlesztőknek azt, hogy az egyjátékos módban lévő botok mesterséges intelligenciája nem a legtökéletesebb. Szerencsére az egyszerre a csatatéren mozgó nagy unitszám valamelyest elfedi azt a hibát, hogy sok esetben háttal közelítenek felénk katonák, vagy szorulnak be olyan helyekre, ahova éles helyzetben még csak véletlenül se' kerülnének. Multira, online-ra kihegyezett game a Battlefield, nincs ezen mit szépíteni. A single player kampányok (missziók, challenge-ek), valamint az egyszerre akár harmincketten is játszható, háromféle főbb csapásirányú multis játékmód (kooperatív, team, verseny) több, mint tisztességes felépítése ellenére is roppant módon hiányoltam az osztott képernyős multis opciót. Számomra érthetetlen oknál fogva maradt ki ezen lehetőség a programból, pedig nagy móka lehetett volna. Kár érte, mert ez nagyban ront az összképen, s a tulajdonképpeni két teljes pont levonás is ennek köszönhető annak ellenére, hogy tulajdonképpen majdnem minden egyéb aspektusában tökéletes a game!







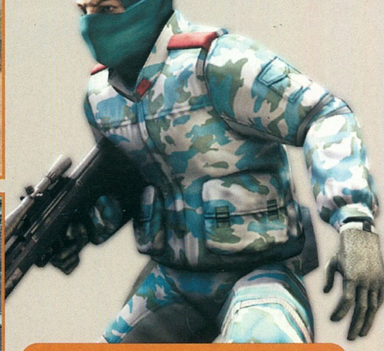
MINIMÁLIS FINTOR

Csak és kizárólag az osztott képernyős mód hiánya miatt tudom elmarasztalni a DI-t. Amiatt viszont nagyon… online elérés híján szívesen nyomultam volna a haverokkal horizontálisan felosztott képen, de sajnos erre nincs lehetőségünk. Talán majd legközelebb… a grafika pompás, a hanghatások kimagaslóak, és a zenék is rendben vannak. A missziók élvezetesek, magával ragadóak, adrenalin szintet magasan tartó mértékben akciódúsak, pillanatnyi oda-nem-figyelést is büntetően pörgősek. Emellett nagyon nagy plusz, hogy sokszínű a game, nem csak a rendelkezésre álló egységek és azok fegyverei, no meg a járművek miatt, hanem a terepszakaszoknak köszönhetően is… forró sivatag, hóesésbe burkolózó hegység, viharos tenger, sikátorokkal átszőtt város, mindez tökéletesen prezentálva. Borzasztó mennyiségű egyszerre csatázó egység; fülünk mellett süvítő golyók, közvetlen közelünkben robbanó bombák, elképesztő akció! A tökéletességig finomhangolt unlock rendszer csak hab a tortán, és az értékelési rendszer is nagyon kidolgozott, így egyáltalán nem mindegy, hogy mennyi egységet vesztünk menet közben, s az sem az, hogy mennyire vagyunk csapatjátékosok, tekintve, hogy az egyes küldetésekben bevetett egységek optimális kihasználásának mértéke is az értékelendő tényezők között szerepel. Mindent figyelembe véve nyugodtan állíthatom, hogy igenis van létjogosultsága az efféle játékoknak is konzolon: sokkal jobb, mint a CS Dobozos változata, továbbmegyek: ez a jelenlegi legjobb taktikai FPS konzolra!

Nem esik nehezemre leírni: *igen nagyon közel áll a tökéleteshez…*

[D a e]

suffocation@japan.co.jp



MARTIN BELESZÓL!

Nekem a használható járművek tetszettek a legjobban benne… Egyébként minden szépsége és értéke ellenére valahogy – és ezt most nem tudom megindokolni – ridegnek érzem a játékot. Túl steril talán…?

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

EA / DIGITAL ILLUSION

PS2, XBOX, PSP, X360

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1 játékos, 32 online, dpl II memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 játékos, 32 online, xbox live, 18 blokk, dd 5.1

✓ majdhogynem tökéletes
× hol az osztott képernyő?

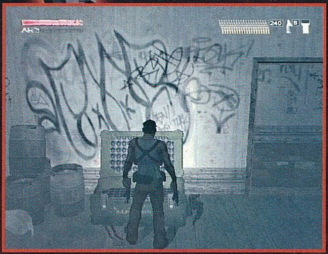
XBOX PS2

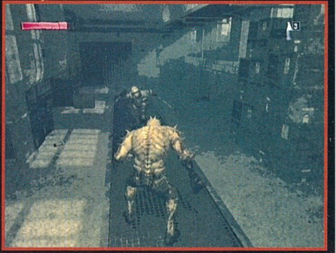
8 pont



THE SUFFERING
TIES THAT BIND









A tavalyi év viszonylag nem agyonhype-olt játékai között egyértelműen a Suffering volt az egyik legnagyobb durranás. A „Szenvedés" egy elvontan beteges horrorvilágot tárt elénk, méghozzá egyedi sztorival, és igen korrekt megvalósítással. A főhős Torque egy többszörös gyilkosságért elítélt bűnöző, aki „állítólag"(!) lemészárolta feleségét, és két gyermekét. A külvilágtól teljesen elkülönített szigetbörtönben sem a rabok, sem pedig az őrök nem bántak vele kesztyűs kézzel. Persze a leginkább Wolverine-re hajazó Torque-t ez nem különösebben törte meg, és lelki erejére hamarosan szüksége is volt, minek után pokoli lények egész hada mészárolta le a börtön minden lakóját, (szinte) egyedül csak őt életben hagyva. És már el is kezdődhetett a harc a démoni szörnyekkel, és Torque saját belső kínzó lelkivilágával....

Habér Torque-nek végül sikerült túlélnie a borzalmakat, és megszöknie a szigetről, a történetet nem zárták le teljesen, így sokak szerint nem volt kétséges, hogy hamarosan meg is jelenik a folytatás, ahol az elvarratlan szálakat kutathatjuk fel Torque kalandjaiban, pontosabban „szenvedéseiben"...

A játék 5 évvel ezelőtt egy börtönben kezdődik, ahol Torque éppen sakkozik egy feka barátjával az udvaron. Hirtelen minden rab elvonul és helyette egy kisebb brigád jelenik meg láncokkal, csövekkel, meg különböző fegyverekkel, hogy megmutassák hősünknek, hogy ki is az ügyeletes góré. Neki is látnak a rendszabályozásnak, amikor valami balhé tör ki a börtönben, és mindenki fut amerre lát. Robbanások, ordító menekülő emberek, és lángtengerek mindenfelé. A börtönbe visszajutva léptennyomon véres cafatokba akadunk, közben pedig állandóan kínzó hallucinációk és emlékképek gyötörnek. Az egyik cellából egy halott őr repül ki, aki mellé kedvesen mellékelnek egy puskát is. Később találkozunk az udvari brigáddal, akik éppen azt várják el tőlünk, hogy nyírjunk ki egy megkötözött őrt. A puskával a kezemben én inkább a keménylegények darabokra szaggatása mellett döntök, mert még bennem van a tüske az udvaron történtek miatt. De ekkor megérkeznek az első részből jól ismert pengés múmia szörnyek. Rajtuk is átverekedem magamat, míg el nem jutok egy hosszú folyosóra, ahol szépen ki fogy a töltény a puskámból. Ekkor persze előjönnek törleszteni a keményfiúk, de az első sérülésem után átváltozom egy pokoli lénnyé. Az eddig is beteges látványvilág atmoszférája ezután még bizarrabbá változik, és már mehet is a hack&slash...

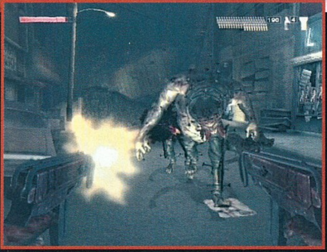
Ekkor felébredek, csak álmodtam az egészet. Torque egy motorcsónakon hajózik útban a Baltimore-i kikötő felé (vissza a gyilkosság színhelyére), ahol rögtön fogságba is ejtik. Megkötözik, és már cipelik is kihallgatásra, de ez természetesen nem történik meg, mert az intézményben megint kialszanak a fények, és megint elszabadul a pokol, úgyhogy az egész „szenvedés" kezdődik elölről...

A **Suffering: Ties that Bind** minden olyan elvont horrorisztikus és akciódús elemet, ami kicsit is jellemző volt az első részre, most duplán, sőt triplán előtérbe hoz. Ezáltal a folytatás rendkívül véresre, pörgősre és legfőképp nagyon, de nagyon betegesre sikerült. Nem igazán tudtam már lassan eldönteni, hogy most végre a sztorit játszom, vagy megint csak hallucinálok. Többször kerültem olyan helyzetbe, hogy most elkapott egy szörny, kész vége, nem tudok kijutni, aztán felébredtem. A Torque családjával kapcsolatos rémképek még jobban kísértenek, főleg, amikor eljutok Torque egykori lakásába. Borzalmas, állandóan véres hirtelen bevágott rémképek, démoni emlékek, sikolyok és könyörgések fogadnak, tiszta Halálhajó (Event Horisont). Hasonlóan beteges és elvont dolgokkal találkozhattunk már a Max Payne esetében is, de az kispiskóta ehhez képest. Az











állandó telefonokkal is már tele volt a hócipőm, amikor pl. Torque (halott) fia szólt bele a kagylóba, hogy „Papa, gyere már haza." Beugranak olyan általános emlékképek is, mint a gyerek fürdetése, aztán csak a véres kádat találom a helyén, szóval mindez tényleg nagyon betegesre sikerült.

Hogy a játék még akciódúsabbá váljon, számos elemet megváltoztattak. Pl. a Xodium flaskákat automatikusan beveszi Torque, nem kell őket tárolnunk, de mivel nincsen tartalék, így jobban is kell vigyáznunk, hogy ne sérüljünk meg. A zseblámpa eleme is hamarabb kifogy véleményem szerint, így nem nagyon tökölhetünk sokáig egy helyben.

Nagyon jót tett a játéknak a környezetváltozás, hiszen eddig ugyebár csak a börtön bizarr, egyhangú falai között kószálhattunk, de most már csatornákban, sikátorokban, házakban és egyéb életszerűbb helyekre is betévedhetünk, és jobban előtérbe kerülnek az ugrabugrák, meg a létrákra / szegélyekre felmászások, és ne felejtsük el pl. a dobozok tologatását / húzogatását is, hogy pl. be tudjak mászni magasabb ablakokon, ami nekem személy szerint nagyon bejött.

A szörnyek elleni harcok is jóval extrémebbek és gyakoribbak lettek. Még ha egész jól burkoltan is, de gyakorlatilag itt is sokszor afféle aréna harcokról van szó, a vagyis tipikusan az a stílus, amikor minden lezárul, sorra jönnek a démonok, és addig nem mehetünk tovább, amíg mindet el nem pusztítottuk. Külön tetszett, hogy ahol nagyobb számban jelennek meg ezek a szörnyek, ott egy gőzölgő mélyedés tátong a földben, sejtetve, hogy honnan is kerültek elő ezek a teremtmények: a pokol bugyraiból! :)

MARTIN BELESZÓL!

Kicsit kevesebb brutalitást, ellenben kicsit több misztikumot tennék egy ilyen játékba. Ettől szerintem a 7.5 akár 9 is lehetne, és valami olyan stílus kerekedne ki a dologból, mint a felejthetetlen Shadowman. Ott valahogy mindig volt játék közben egy gombóc a torkomban...

Sajnos csak két fajta fegyver lehet nálunk. Így például, ha van nálunk egy pisztoly 90 tölténnyel, meg egy bivaly baseball ütő, és találunk egy puskát 8 tölténnyel, az nem véletlenül van ott, szedjük fel, küzdjünk meg a valószínűleg alig fél percen belül ránk támadó szörnyekkel, majd jöjjünk vissza a otthagyott baseball ütőnkért.

Az igazi móka onnantól kezdődik, amikor egy filmszínház előtt egy komolyabb horda szörnnyel kell elbánnunk, méghozzá bevetve minden létező trükköt, pl. robbanóhordók, vagy búvóhelyek, mint pl. a bolt az ajtózáró gombbal. A moziba bejutva elindul egy film, amiben maga Dr. Killjoy szól hozzánk, mesél néhány érdekes dolgot a szörnyekről, Torque családjáról és még a főhős fia is megjelenik a lábát lógatva a lelátóról, aki elvileg már évek óta halott, de hát ez a Suffering. A lényeg, hogy az ezután következő kis harcban már végre el kezd töltődni az „őrültségi" mérőnk, amely ha megtelt, átváltozhatunk egy bivaly szörnnyé, és akkor kezdődik csak igazán a mészárlás. Ez utóbbi „transzformációs" elem nagyon jót tesz a hangulatnak, és az egész stuff játékmenetének.

Mellesleg Dr Killjoy lépten-nyomon megjelenik a TV-kben és kivetítőkön, és állítólag a játék vége felé személyesen is feltűnik majd.

Grafikailag, pontosabban technikailag már a Suffering első része sem volt egy nagy szám. Tipikus éles poligonokból összerakott amatőr PC-s grafika, némi túlzással persze. A helyzet a folytatásban sem lett sokkal jobb, még ha a kidolgozottság és a grafika folyamatossága komolyabb is lett valamivel. Mivel azonban én az előző rész esetében csak az X-es verziót láttam, és ott állítólag elég nagy volt a különbség a PS2-es verzióhoz képest, azt kell mondjam, hogy a játék rengeteget fejlődhetett PS2-n, mivel most alig van különbség a két verzió között. Oké, az X-es nem olyan ricegős, meg talán minimális arányban szebb is, de a különbség most tényleg elenyésző. De ne felejtsük el, hogy PS2-n is vannak olyan stuffok, mint pl. a God of War, vagy a Resident Evil 4, azokhoz képest pedig, még ha önmagában meg is állná a helyét, szinte nevetséges színvonalat hoz a Suffering folytatása, szigorúan technikailag persze, szóval nagyon is ki lennék békülve a közepes grafikai értékeléssel. Mindamellett azonban nagyon is egyedi a képi világa, főleg ami a horrorisztikus emlékképeket és hallucinációkat illeti, így kegyelemből kap egy „jó alá-t".

Amúgy a Wilson által említett hibákat, amik az előzetes verziót jellemezték, véleményem szerint egytől egyig kijavították.

A játék irányítható külső és belső nézetből is. Míg a külső nézet inkább a cuccok kutatásánál hasznosabb, addig a belső sokkal akciódúsabb, de sajnos minden egyes bejátszásnál vagy sérülésnél, esetleg objektumok mozgatásánál visszavált a stuff külső nézetre, és ez roppant zavaró tud lenni.

Egyes FPS / TPS-eknél én személy szerint full hányingert kapok, főleg a gagyibb PC jellegű grafikai stílus és kamerakezelés esetén. Elkezdek szédülni (főleg éhgyomorral), és csaknem berókázok tőle. Nos, a Suffering is az ilyen játékok közé tartozik, és erre akár még rá is tehetett volna egy lapáttal az elmebeteg képi világa, ha nem lennék hozzászokva a horrorfilmekhez. Mindenesetre küzdöttem rendesen a gyomrommal, de hát mindent a kedves olvasókért.

A gyilkosság színhelyére visszatérve elég különös emberkékkel találkozhatunk, akik egy ideig végigkísérik kalandjainkat, és mutatják a titkos, vagy legalábbis nehezebben felfedezhető tovább vezető utat. Ilyen pl. Torque egykori szomszédja (Ahmed talán?), aki bevallja, hogy nem neheztel rá, amiért ledöfködte a feleségét és a két gyermekét, mert „bármit is tett a családjával, az csak rájuk tartozik, és csak Allahtól várhat megtorlásra". No, meg ki ne hagyjam pl. a boxeralsós, drogos srácot, aki mintha valami apaféle oltalmazóként nézne fel Torque-ra.

Mit is mondhatnék végezetül a folytatásról ? Más lett, mint az előző rész, az biztos. Sokkal akciódúsabb, sokkal durvább, sokkal betegebb. Személy szerint én nem vagyok nagyon kibékülve ezzel az elvont „halucinogén" stílussal, és talán sokaknak igen zavaróak is lesznek ezek a gyakori bevillanó képek, meg ez az állandó sötét helyeken kószálás a kicsiny zseblámpával. Fárasztó is a szemnek egy idő után. Pl. egy epilepsziásnak ez csak olaj lenne a tűzre. Azt azonban be kell látnom, hogy nagyon sok horrorrajongónak bejött az előző rész, és a folytatás érezhetően jobb lett mind a hangulat, mind pedig a játékmenet terén. Rengeteg új dolgot tudhatunk meg Torque családjáról, és haláluk körülményeiről, meg hogy miről is szól, ez az egész őrület. Szóval szép álmunk ugyan nem lesz tőle, de ha tetszett az előző rész, mindenképpen szerezd be. Mindenki másnak viszont azt mondanám, hogy ha meg tudja valahogy oldani, akkor próbálja ki legalább az első helyszínt, mielőtt pénzt ad ki érte.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

MIDWAY / SURREAL SOFTWARE

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 — 1 Játékos; memóriakártya 8mb (188KB); analóg irányító (dual shock)

XBOX — 1 Játékos, 16:9, dd 5.1

✔ extrémebb és véresebb, mint az első rész
× vigyázat! nagyon beteg és elvont :), technikailag gyenge grafika

XBOX **PS2**

7.5 pont

SÍOKTATÁS KEZDŐKNEK

Az SSX sorozat első része már a kezdeti PS2-es demólemez óta belopta magát a szívünkbe, felverekedve magát rögtön a legjobb snowboardos stuffok közé. Kezdettől fogva az árkád stílusra, és a trükközésekre lett kihegyezve a játékmenet, amire a 2 évvel ezelőtti harmadik rész még pluszban rátett egy jókora „árkádos" lapáttal. Napjainkra az SSX sorozatnak már csak kb. annyi köze maradt az igazi snowboardozáshoz, mint a Burnoutnak a szimulációhoz. Ezzel viszont sajnos igencsak megosztotta a széria a játékosok véleményét, hiszen akik nem tanultak meg benne – már-már a Tony Hawk-ra hajazó bonyolult módon – trükközni, azok csak kevés sikerélménnyel tették le a kontrollert egy-egy futam után. Bevallom, jómagam is úgy játszottam végig az SSX 3-at, hogy szinte egy fia trükköt sem tudtam végrehajtani benne, szimplán csak lesiklottam. És hát nem is ragadott magával a játék...

Amíg 2-3 héttel ezelőttig át nem vittem az **SSX On Tour** egy tesztverzióját egy barátomhoz, még csak azt sem tudtam, hogy a D-paddal kell benne forogni a levegőben, de aztán hála a Tony Hawkos múltamnak, hamar belejöttem a trükközésbe.

Ami az *Electronic Arts*-ot illeti, hát lehet, hogy az idei licencelt sportjátékaiban nem volt sok az újdonság, de az biztos, hogy a Burnout, és az új SSX terén kitettek magukért. Hatalmas designcserét eszközöltek a harmadik részhez képest, ami már a menürendszer teljes átalakulása miatt is fullra szembetűnő. Mindenütt MTV-s, fekete-fehér, kacifántosan rajzolt (nem, nem is rajzolt, hanem inkább firkált) bugyuta figurák, a háttérben '80-as évekbeli rock szól, mi történt itt kérem? A menüben három szimpla menüpont: On Tour, Quick Play, Extras. Próbáljuk is ki gyorsan a játékot a Quick Playben. Kiválasztok egy karaktert, egy deszkát, ruhát, a helyszínt, a játékmódot, töltés...

Hú a mindenit, ez aztán bivalyul néz ki! Végigmegyek először, másodszor, harmadszor, és negyedszerre már annyira vágom a trükközést, hogy így már marhára látványos a játék! Szavakkal nem is tudom leírni, de nagyon sokat fejlődött az SSX3-hoz képest. Nem hazudtak az alkotók, amikor a Burnouthoz hasonlították. Hatalmas, gyönyörű, havas hegyek, full játéktermi feeling, marha gyors sebesség, fák, vagyis olyan, mint az SSX 3, csak nagyságrendekkel szebb.

A széria legújabb tagjában számos újdonságot is felfedezhetünk. Egyrészt ott van a síelés, ami bár elsőre kicsit nehezebbnek tűnhet, mint a snowboardozás, de egyáltalán nem olyan vészes, és hát gyorsabb is. Az egyik 576 shopban volt szerencsém végignézni egy EA videót, amint egy profi játékos lesiklik a hegyoldalon, fullra vágja a trükköket, hatalmasakat ugrat, hát mit mondjak, simán volt olyan látványos, mint a Burnout Revenge videója.

Az On Tourban egy teljesen kezdő lányt, vagy srácot kezdhetünk el a nulláról felfejleszteni. Szokás szerint megint hatalmas szerepet kap a részletes karakter kialakítása. A választott csajomnál megint elszórakozgattam egy ideig a (nagyjából a PSO óta bevezetett) testsúlyarány beállítóval. Pl. a nagy melleknek ugyebár egy pici pocak az ára, de az még belefér. :) Később a „karrierünk" folyamán is olyan ruhát, frizurát, vagy éppenséggel rúzst választhatok ki a karakteremnek, amilyet csak akarok.



Az SSX 3-ban bevezetett egész hegyoldalon való lesiklás most nem annyira érvényesül, és számos Tony Hawk jellegű (tanító) minifeladat kapott helyet, mint pl. az emblémák begyűjtése, vagy korláton csúszás. Természetesen minderre szükség is van, hiszen ettől fejlődünk tovább. Amíg kezdetben még nagyon, de nagyon nehézkes a trükközés, egy feltuningolt karakterrel már minden úgy működik, mint egy olajozott gépezet. Nem is érdemes felesleges mozdulatokkal próbálkozni, legalábbis az elején még nem. Az aktuális, éppen szükséges mozdulatsorokat úgy is bemutatja nekünk a játék a töltőképernyőn.

Szavatossága az bizony van a játéknak, hiszen több, mint 130 minifeladat, 50 turné, és 15 legyőzendő ellenfél áll a rendelkezésünkre. Ez utóbbi karakterek, ha legyőzted őket, megjelennek a 2 játékos módban is. A zenei stílusa teljesen megváltozott a sorozatnak. Ilyen, és ehhez hasonló (többnyire '80-as évekbeli rock) számokat én eddig legfeljebb csak a Tony Hawk szériában hallottam, hiszen az SSX 3-ra inkább a techno volt jellemző.

Az X-es verzió megint csak szebben néz ki, pl. a PS2-esben hozzá képest a fák inkább papírmodellekre emlékeztettek, de ettől függetlenül mind a két verzió gyönyörű és akadás mentesen gyors.

Az SSX On Tour tehát teljes gázzal robbant be a 2005-ös őszi szezonba. Rockosabb, látványosabb, dinamikusabb, játszhatóbb, és hangulatosabb is lett. No meg most már lehet benne síelni is. Biztosan van, aki sajnálni fogja, hogy feláldozták a hosszú, teljes hegyről való lesiklást, de én pl. nagyon örülök a sok kis minifeladatnak, és hogy végre tanító jellegű lett a játékmenet, olyan igazi Tony Hawkos. Így végre azoknak is bátran ajánlhatom, akik nincsenek még otthon SSX témában. A rajongók meg természetesen le lesznek nyűgözve tőle.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu











SSX ON TOUR

EA SPORTS BIG / EA CANADA

PS2, XBOX, GC, PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 1-2 Játékos, dpl II; memóriakártya 8mb (162KB); analóg irányító (dual shock)

XBOX 1-2 Játékos, dd 5.1

✓ szinte minden tekintetben jobb, mint az ssx 3
× viszont nem is lehet olyan hosszan lesiklani, mint az ssx 3-ban

XBOX **PS2**

8.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Ha nem lenne az egész életem 15 éve „egy nagy lapzárta" (kedves barátom fogalmazta meg nemrég, hogy nálunk különös módon minden héten lapzárta van), talán lenne két hetem minden télen, hogy elmenjek a (nem létező) menő vállalkozó barátaimmal valami trendi síparadicsomba, és vadul költsem a (nem létező) vagyonom, és igazi aranyifjúként síelgessek.

BROTHERS IN ARMS

EARNED IN BLOOD

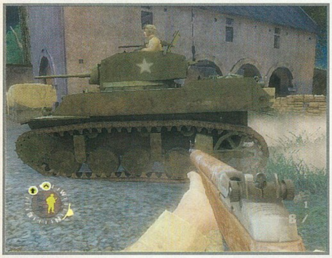
CSAK SZÉP LASSAN, OTTHON NEM VÁRNAK VACSORÁVAL

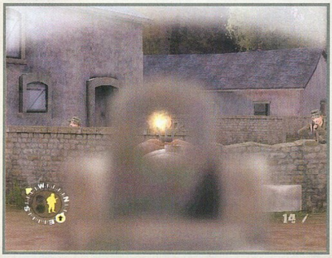
Az elmúlt években II. világháborús FPS annyi készült, mint égen a csillag, úgyhogy aki labdába akar rúgni a legnagyobb ászok között – Medal of Honor, Call of Duty –, annak valami nagyon jó rúgótechnikával kell rendelkeznie. Ilyen volt például a hamvaiból feltámasztott és háromdébe átültetett Wolfenstein, és ilyen bombalövés akart lenni a **Brothers in Arms**: Road to Hill 30 is az idei év elején. Hasonlóan a Doom 3-hoz, az eredeti játék – jelen esetben igencsak relatív – sikerén felbuzdulva a BIA-nak is hamar – csekély fél éven belül – megérkezett a kiegészítő DVD-je, **Earned in Blood** címmel. A játéknak egyelőre még csak Xbox verziója létezik, de hamarosan piacra kerül a PS2 port is, ezt alátámasztva küldtek is nekünk az Ubisoft-ék egy előzetes verziót, így aztán mindkét változatot górcső alá vehetjük.

A Brothers in Arms folytatását fejezetről fejezetre Joe „Red" Hartsock őrmester meséli el nekünk, aki ha jól értettem együtt szolgált az előző részből megismert Bakerrel, ebből kifolyólag a sztori ismételten csak a normandiai partraszállással kezdődik, a szokásos „lelövik a gépünket, mi pedig a megjelölt helytől jóval arrébb landolunk", jelen esetben egy fa tetején. Szerencsére az egyik bajtársunk a segítségünkre siet, és agyonlövi azt a nácit, aki pont minket akart agyonlőni, úgyhogy innentől indul a mókának, aligha nevezhető, komoly és igencsak nehézkes megmérettetésünk…

A BIA egy csapatalapú taktikai FPS, annak minden negatívumával és kevés pozitívumával, ami többek között azt is magával hozza, hogy a pályákon ugyan csak a saját emberünket irányíthatjuk, ám sosem vagyunk egyedül, hanem egy három-négyfős osztagot terelgetve kell az egyébként igencsak foghíjas német vonalakon keresztülverekednünk magunkat. Az irányítás egyébként egy fikarcnyit sem változott, tehát példának okáért a PS2-es verziónál még mindig az R1 nyomva tartásával tudjuk kijelölni, hogy mely talpalatnyi földre szeretnénk vezényelni a bajtársainkat. A rohangáláson kívül utasíthatjuk még őket, hogy tartsanak tűz alatt egy-egy gócpontot, illetve, hogy fedezzenek minket, avagy rájuk piríthatunk, hogy bonyolódjanak közelharcba a gaz ellennel. A játékban benne hagyták az előző részben is megtalálható taktikai térképet (Select), ami nem is térkép, inkább az adott pályarész madártávlatból. Mivel ez a map teljesen háromdés, kedvünkre zoomolhatunk, forgatjuk, és bepozícionálhatjuk az ellenfeleink helyzetét is, így kidolgozva az adott szituációhoz a legcélravezetőbb taktikát.

A BIA legnagyobb hibája, hogy megpróbálja szimulálni a II világháborúban történteket, és ez által az akció valami elképesztően vontatott menetet vesz fel. A Medal of Honorhoz szokott játékosok szerintem már az irányítás szájbarágásánál is idegbaj kaptak, de pályák közbeni közjátékok végighallgatása is felér ez kisebb fajta idegösszeomlással, ilyenkor ugyanis mozdulatlanul (körbeforogni ugyan lassan tudunk) kell végigvárni a dialógusokat, amiket se elnyomni, se megkerülni nem lehet. Próbáltam elmenni többször is a dumagépek mellett, de a program mindig megállijt parancsolt, és még húsz méter távlatából is elmondta, ami az algoritmusaiba kódolva volt. Sajnos az akció is hasonló mederben folydogál, azaz valami brutálisan, iszonyatosan lassú. Egyébként mindenkinek ajánlom, hogy kapcsolja be a kis piros ikonokat az ellenfelek feje felett, mert egyébként elég nehéz kiszúrni őket a fedezékek mögött, amik mögé mi is egyfolytában be vagyunk kényszerítve – hiszen, ha nem akarunk gyorsan elhaláloz-















ni, ajánlott egyik fedezéktől a másikig elkúszni, ami még inkább lassítja a játékot, a kúszó-mászó állapotában a figuránk ugyanis még lassabban adja elő magát.

Ellenfelekből nincs sok a pályákon, de azokat durva nehéz leszedni: voltaképpen, ha fedezék mögött vannak, messziről szinte lehetetlen, még akkor is, ha elvileg már többször fejen lőttük őket. Nincs mese, rá kell parancsolni a srácokra, hogy vegyük tűz alá a nácit, amíg mi vagy a hátába, vagy mellé nem kerülünk. Ez a folyamat pár alkalommal még elmegy, de utána viszont roppant unalmassá kezd válni. Egyébként az irányításban benne van az ugrás lehetősége is (hiszen van ugrás gomb), csak szinte teljességgel értelmetlen, hiszen az alig 20-30 centis betonfalat sem tudja átvinni az őrmester, ebben a játékban bizony szinte mindent meg kell kerülnünk. Azt is furcsálltam, hogy a nálunk lévő két fegyveren kívül miért nem alapfelszerelés a gránát, mivel nagyban megkönnyítené egy-egy nehezebben bevehető géppuskafészek elpusztítását. Mondom ezt kiváltképp annak tükrében, hogy a nácik viszont már viszonylag hamar, a templom védelménél nagy serényen dobálóznak a kézigránátokkal. Lehet persze célozni is a játékban, ráfeküdni a fegyverünkre, csak értelme nincs, mivel a puskák így a látótér nagy részét takarják, és sajnos a becélzandó áldozataink sem kerülnek semmivel közelebb hozzánk. Sokszor az is nagyon bosszantó volt, hogy a program minden egyes információt a képernyő közepére biggyeszt ki, és tart ott néhány másodpercig, ami felettébb bosszantó egy tűzharc közepette. Szerintem maguk a készítők is belátták, hogy a game nem épp egy leányálom, igen könnyű benne elhalálozni, és valószínűleg épeszű embernek nincs kedve újrakezdeni a teljes pályát, úgyhogy apró kis fegyelmesség gyanánt csekkpontokat építettek a játékba.

A stuffal egyébként alapvetően nem lenne baj, mert mindkét platformon meglehetősen jól néz ki (azért nem egy Killzone, vagy Doom 3), a pályák hangulatosak, kellőképpen nagyok és komplexek, nem csak egyszerű folyosórendszerek követik egymást, mint anno a régi Medal of Honorokban. Az ellenfeleink mesterséges intelligenciája kifejezetten kellemes, bár mint minden játékban, itt is akadnak bakik: az például nagyon idegesítő, amikor a saját embereidtől nem tudsz be- vagy elmenni valahová. Ja, és mind a német, mind az amerikai katonák káromkodnak, poénkodnak (ennyit a szimulációról) harc közben. A program az igazi arcát egyébként leginkább a nappal játszódó pályákon mutatja, azokon vannak látványos részek, mert bizony az éjszakai helyszíneken egyrészt alig lehet látni valamit, másrészt meg furán matt és színtelen minden, beleértve a figurákat is.

Van egy újfajta Skirmish mód (a kifejezés a régi Red Alert-es időket idézi :), ahol akár osztott képernyőn is küzdhetünk egy másik emberi ellenféllel szemben, avagy vele karöltve, de egymaguk is nagyon jófajta kis küzdelmeket bonyolíthatunk le gépi bajtársakkal, gépi ellenfelek ellen. Aki már egyszer beszerezte magának a játékot, az szerintem mindenképpen nézzen be ide, mert lehetünk akár a német oldallal is, és nem csak egyszerű „szerezd meg a zászlót" típusú játékokat találunk, hanem igen komoly feladatokat ránk sózó multi / skirmish mód ez.

Zárszóként annyit érdemes még elmondani, hogy a BIA előző része igen komoly helyet foglal el a netes multi játékok között, és ha már egyjátékos módban nem is szuperál annyira, mint azt egy világháborús FPS-től elvárná az ember, lehetséges, hogy online nagyszerű móka lehet, ha nem nekünk kell terelgetni a „birkákat" a mezőn. Kultúrált körítés és tartalom, jófajta Skirmish lehetőség, valószínűleg frankó online élmény (már akit ez érint), és pokolian vontatott, vér unalmas, „nem az igazi" egyjátékos mód jellemzi az anyagot. Inkább várd meg az új Call of Duty-t!

(Ja, és ha véletlenül lennének otthon SEGA SATURN játékaid kiegészítőid, vagy akár nem használt géped, beküldhetnéd a szerkesztőségbe, vagy dobhatnál egy mailt, hogy elbiszniszeljük)

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Legyünk őszinték a leendő vásárlókhoz: ezt a játékot kizárólag akkor vedd meg, ha online multiban fogod majd nyomni. Egyedül kínszenvedés!

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

UBISOFT

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

PS2 – 1-2 Játékos, 4 online, dpl II, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-2 Játékos, 4 online, xbox live, dd 5.1, system link

✔ pályatervezés, multi/skirmish
× vontatott, unalmas egyjátékos mód

XBOX PS2

6.5 pont



Kezdjük rögvest az intróval. Nem holmi számítógépes animáció, aminek a csillogó villogó világa után az embert arcul üti a poligonok és textúrák sivársága, hanem végig a játék saját grafikai motorját használták. Ugyanez vonatkozik az átvezető filmekre is, és Martinnak van miből válogatnia a képanyagot, mert eme minőség játék közben is megmarad. Ezekről különben egyből megállapítható, hogy a történet az ókorban játszódik, egészen pontosan a Jézusnak nevezett nazarénus előtti 300. évben. Ekkor Róma még félelmetes birodalom volt, és pont a spártaiakat nézte ki, mint a sorban következő leigázandó népet. Viszont a spártaiak a fent említett okok miatt nem hunyászkodtak meg, hanem felvették a harcot. Ekkor lépünk be a képbe mi is, két társunkkal egyetemben, mint a kor hősei. A rómaiak a kapuk előtt, ostromra készen, a királyunk bízik bennünk, és a kontrollert is remélhetőleg egy jól képzett játékos szorongatja izzadó kezeiben. Ares, a háború istene viszont kinézi a főhőst magának, hogy legyen a személyes kiválasztottja, és ennek a legnagyobb pozitívuma az lesz, hogy játék közben imádkozni tudunk hozzá a megfelelő oltároknál, imigyen életerőt vagy harci kedvet töltve megfáradt tagjainkba. (Azt ugyan feltűnőnek tartom, hogy Ares hangja leginkább egy mélyítő effekttel eltorzított sima emberi hang, de mint szoktam volt mondani, ne legyünk mindenben maximalisták.)



SPARTAN™ TOTAL WARRIOR



Az e havi tesztek közül kétségkívül a **Spartan: Total Warrior** nyerte el a legjobban a tetszésemet. Nem azért, mert szimpatizálok ama spártai módszerrel, amely a természetes szelekciót kívánta erősíteni, és ezt alátámasztva dobálták le a nyeszlett csecsemőket a szakadékba (Taigetosz, Apothati, tudjátok). De a megmaradt fiúcskáknak sem volt jobb soruk, mivel hét évesen olyan csoportokba kellett menniük a városon kívülre, amik szinte egyenértékűek voltak az állatcsordákkal. A többit nem részletezem, de az a lényeg, hogy mire felnőtt lett a gyerekből, egy kemény, a túlélésre szakosodott, a fájdalmat, és nélkülözést a mindennapi élet részének tekintő harcos vált belőle – akárcsak manapság a BKV ellenőrökből.

Szóval a Spartan egy minden tekintetben profin összerakott termék, amilyet ritkán lát az ember. Sok játékban valami mindig kiemelkedik: a grafika, a hangulat, a kezelhetőség, de itt minden pontosan úgy van kitalálva és megvalósítva, ahogy azt az igényes célközönség elvárhatja.

Eme bevezető filmecske közben tűnt fel először, hogy nem csak pár ember lézeng a képernyőn, hanem **egész komoly hadtest ugrál és csápol harcra készen**. Ekkor még nem tulajdonítottam ennek túlzottan nagy jelentőséget, hiszen a játék magváról még nem mond el semmit. Viszont, amikor megkapva az irányítást ugyanennyi harcos maradt, ráadásul ehhez társultak az ostromtornyokból kiözönlő rómaiak, akkor csak néztem, mint igzbogzos az MGS4 trailerre. Tömegjelenetben katonát eddig is láttunk, különösen a Dynasty Warriors sorozatban, meg a Drakengardban, de ott a sok, egyszerre mozgatott harcoson kívül a játék motorjának semmire sem maradt ereje, és nézhettük a sivár tájat, ahol a távolba vesző objektumokat jótékony köd és homály fedte. De itt most nincs ilyenről szó, hanem a komplett környezet is kirajzolásra kerül, és még trükközésnek sem láttam nyomát! Ez igen, erre már azt mondom, hogy tényleg programozói munkát igénylő feladat. Persze még mindig szkeptikus maradtam, és forgattam a kamerát ide oda, de beröccenésnek még a leghalványabb jelét sem láttam, belassulást még minimális szinten sem tapasztaltam. És még ehhez jön a pajzsok és kardok fényudvar effektje, az animáció simasága, és hogy a főhős nem késlekedik a joypad gombjainak nyomkodására reagálni, hanem pont azt csinálja, amit akarok. A rómaiak már futnak le a lépcsőn, ugrálnak az udvarra, és az összecsapás nem olyan, mintha valami scriptelt – vagyis előre megírt forgatókönyv szerint játszódó – jelenetnek volnék a szemtanúja, hanem a legtökéletesebb csatának tűnik, amit eddig láttam. Egyedül abban találhatnék kivetnivalót, hogy a harc nem

elég dinamikus, sokan csak állnak egymással szemben és mozognak, de be kell látnom, hogy egyszerre csak egy emberrel tud foglalkozni a legtökéletesebben megírt mesterséges intelligencia is, és addig a többieknek várniuk kell a sorukra. Ellenben a főhőssel harcba szállók magas prioritást kaptak, és rendesen védekeznek, támadnak, nyilaznak, ahogy azt kell. Ennyi lelkendezés elég is lesz egyszerre, de ne feledjétek, amit a képeken láttok, azok mind élő és mozgó szereplők!

Spartan terelgetése nem lett túlbonyolítva, de mégis kellő számú mozgást tanítottak meg neki ahhoz, hogy ne menjen át a dolog egyszerű és sivár gyakásba. A parancsokat külön nem irkálom le, mivel a Pause menüben megszemlélhetőek, kivéve a fegyverváltás véghezvitelét, ami a jobb és bal iránygombokra lett rakva. Alap felszereltségünk egy kard és egy kerek pajzs. Alapvetően egy előre irányuló és egy körkörös mozgást tudunk tenni, ám ez lehet a fegyverrel és a pajzsunkkal egyaránt. Egyenes vonalban erősebbet tudunk ütni, vagy az ellenfelet ellökni, körbe pedig akkor kell csapni, ha bekerítettek minket. A védekezés közbeni előre lökés még arra is kiváló, hogy az erősen védekező ellenfeleket – például a tiszteket a nagy téglalap alakú pajzsukkal – kibillentsük eme helyzetükből, hogy utána kardunkkal gyorsan levagdossuk őket. De ha csak a földre kerültek, az is jó nekünk, mivel ekkor kivégzést eszközölhetünk rajtuk, aminek azonnali halál a következménye. Védekezni tudunk elgurulásos módszerrel is, ami akkor is működik, ha tűzbe kerülve elkezdünk égni, de nagyon jól használhatónak bizonyult egy két főellenfél esetében is. A harmadik, ezekre az irányokra épülő támadást a düh vezérli, amihez fel kell tölteni a mérőcsíkunkat, és ilyenkor lassítva láthatjuk az igen brutális felnyársalásokat és hasonló spéci mozdulatokat. Később az alapfegyverzetünk mellé szerezhetünk dupla kardot, speckó pajzsot, kétméteres harci kalapácsot, és természetesen mindegyikkel máshogyan kell bánni. A kardok (amikért fel kell túrnunk egy római helyőrség minden zegzugát) igen gyors vagdalkozást biztosítanak, a kalapács pedig egy jellegzetesen lassú, de iszonyat erőset odacsapó szerszám. (Ez utóbbival lökdöstem lefelé az ellenséges katonákat egy párkányról a mélységbe, igen sok *indirect kill* megjegyzést begyűjtögetve.) Még egy utolsó fegyvernemet említenék meg, az íjunkat. Ez nagyon helyesen nem végtelenített lőszert fogyaszt, hanem be kell hozzá gyűjtögetni a nyílvesszőket, amik lehetnek hagyományosak, vagy pedig tűzzel égő változatok. Ez utóbbi például a táboros küldetésben a bejutáshoz is kellett, mivel ezt kellett a robbanós hordókba lőni, amiknek a pusztítása csinált egy helyes lyukat a kerítésen. A tűz amúgy is kedvelt eszköz volt eme korban, és ennek megfelelően az emberek felgyújtását is elvégezhetjük különféle módszerekkel, kik azután égve és ordibálva rohangásznak egy picit, mielőtt megdöglendenek…

A játékmenet nem csak az öldöklésre épít, hanem azért gondolkozni is kell valamennyire. Például kapcsolókat aktiválhatunk, gépezeteket működtethetünk, de egyik feladvány sem olyan veszélyes, hogy komolyabb időre visszafogja a tisztelt játékost, akit a vérszomj hajt előre. Ezek közül megemlíteném azt, amikor egy bombát cipelő spártait kell megvédelmeznünk, miközben terhét az ostromtornyokhoz cipeli, és persze közben minden közelben álló római őt támadja. Vagy hasonló testőrmeló, amikor a királynak kell segíteni szorult helyzetében, ugyanakkor a nagy városkapura is oda kell figyelnünk, amit az ellenség dönget. Nem túl egyszerű a két életerő csíkot figyelve ide oda rohangászni, ámbár segítségünk is akad, ha kiengedjük az időről-időre érkező erősítést egy rácsos kapu mögül. Később majd egy óriás robotgólemet kell ártalmatlanítanunk három katapult megfelelő időben történő működtetésével, miközben forró olajat (vagy mit) öntögethetünk az alsó kisajtó kinyitásán fáradozó rómaiak nyakába. Majd előrehaladván a történetben egy barbár falut gyújthatunk fel, láthatjuk az ötletes Medúza-sugárvetőt, ami nem a tengeri állatról szól, hanem a kígyóhajú, mindenkit kővé változtató nőszemély tömegpusztító fegyverként való alkalmazásáról, foglyokat szabadíthatunk ki és védhetünk meg, visszaverhetünk egy falut fosztogató hordát, szóval csupa hősies és büszke dolgot vihetünk véghez.

A STW látványvilágát és hangulatát leginkább a csodálatos God of Warhoz tudnám hasonlítani, csak éppen itt nem kötött a kameránk és az útvonalunk, hanem arra megyünk bizonyos keretek között, amerre csak akarunk. A csatákon kívül rengeteg benne az olyan elem, amitől még telítettebbnek és gazdagabbnak érezhetjük a világot: például robbanások, amik látványosan szétrepítik a csapatot, aminek a közepében detonál az aláhulló izzó lövedék, vagy a már emlegetett gólem. Igaz, nem minden ilyen cucc kötődik a történelmi hűséghez, de ez játék, és nem csodálkozunk a barbároknál az óriáson, vagy majdan Trója falain belül egy romos falóból előözönlő csontvázseregen sem, nem is beszélve a föld alól előmászó zombi hordákról. (Ez utóbbi lények nem csak, hogy támadnak minket, de ha csapásaink nyomán elszabadul a fejetlenség (vagyis leesik eme szervük), akkor is keringve próbálják eltalálni kardjukkal a hőst.)

A hős pedig fejlődik, bár nem egy RPG szintjén, de a sikeres pályák után tokeneket kapunk, amiket bölcsen elosztva növelhetjük sebzésünket, erőnket és egészségünket. Amikor pedig megvan az összes (elég hamar, mit ne mondjak), akkor Hero-vá válunk, amihez kapunk szép páncélt is, meg jellegzetes harci sisakot.

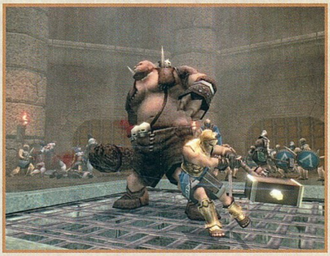
Bátran kijelenthetem, hogy a Spartan a hack'n slash csúcsát képviseli jelenleg. Igaz, a történet nem túl mély, de már maga a látvány miatt is megéri végignyomni, hogy ámuljunk az egyes helyszíneken, fura lényeken, majd a megtalált extra tárgyakat felhasználjuk az Aréna játékmód csatáiban. Az X-es verzió csupán annyiban tér el a PS2-től, hogy a távoli dolgokat jótékony homály takarja el, amit akár vehetünk kamera mélységélességnek is, és visszafogottabb a tárgyakon a dinamikus fényudvar effekt, de ettől még nem kap külön értékelőt. Előre hát Spartan hősi útján, le a Rómaiakkal!

Dzson Fikáriusz

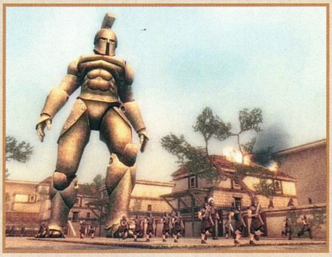














MARTIN BELESZÓL!

Legutóbb valaki hisztériás rohamot kapott az egyik fórumon, hogy miért is fikáztuk telibe a Dynasty Warriors száztizenkettedik extra verzióját – pedig értelmesen elmondtuk, hogy unjuk a kínai hadvezéreket, mint a sz*rt. Nos, a spártai hadvezéreket még nem unjuk, ezért hát éljen a tömegbunyó, éljenek a rómaiak, és éljen a gólem is. (Mondjuk a 9 talán kissé elfogult értékelés...)

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

SEGA

PS2, XBOX, GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 – 1 Játékos, memóriakártya 8mb (100KB), analóg irányító (dual shock)

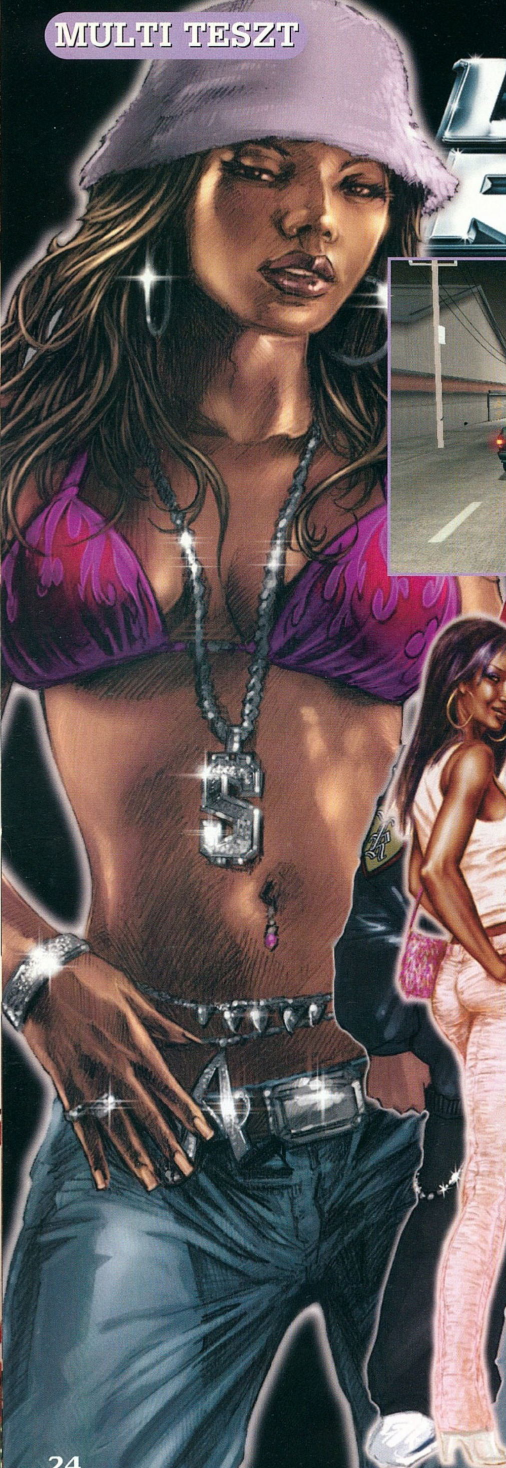
XBOX – 1 Játékos

✔ minden tekintetben profi game!
× hamarabb is megjelenhetett volna

XBOX PS2

9 pont

L.A. RUSH





Városi autókázás. Megint egy olyan stílus, amely csak az utóbbi években jött divatba, és napjainkra már olyan szintet ért el, amit már csak egy újabb generációváltással lehetne fokozni. A stílusba én személy szerint először a '98-as PS-es Felony 11-79 által kóstolhattam bele, és nagyon ízlett, bár akkor még gyerekcipőben járt a téma azzal a néhány lemodellezett utcarésszel. Emlékszem, mekkora ugrásszerű fejlődésnek számított az alig egy évvel később debütáló Midtown Madness, és a klasszikus Driver. A PS verzióban persze nem volt akkora forgalom, de maga a játék hatalmasat ütött a hangulatával, és ha megjelenésre nem is volt egy Gran Turismo, a maga nemében marha jól nézett ki. A játékosok számára még teljesen szokatlan full 3D-s bejárható város hihetetlen új élménnyel, és egy teljesen új stílussal gazdagította a videojátékok világát, amit véleményem szerint a PS2-es GTA3 polírozott végül tökéletesre 2001-ben. Persze nem véletlenül említettem a 3D-t, hiszen korábban már több 2D-s alkotással is találkozhattunk már (pl. GTA). Azóta persze sokat fejlődtünk, de mégsem szakadtunk még el olyannyira nagyon a stílusteremtőktől, legyen szó akár a San Andreas-ról, vagy a Midtown Madness 3-ról. Az igazi fejlődés, az igazi előrelépés, az majd nextgenen várható, szerintem.

De addig is foglalkozzunk a jelennel. Megmondom őszintén, hogy igen sokat csalódtam az aktuális tesztalanyomban, az **L.A. Rush**-ban, méghozzá éppen olyannyira pozitívan, mint amennyire negatívan is. Mit is hallottunk róla eddig? Lemodellezett Los Angeles, ez bizony pozitív. A Rush széria folytatása, ez amennyiben a Felony jellegű stuffokra értendő, szintén elég pozitív. No, meg ott van a játék sztorija, az igen ritka, és „szinte még sohasem látott" :) illegális versenyek világa, ez talán már nem annyira pozitív. Jézusom, csak egyedül lennék, vagy másoknak is tele van már a puttonya ezzel a témával? Oké, volt 2 akciófilm a témában (a Halálos iramban és folytatása), és kijött egy igen komoly játék is a Need for Speed Underground, mely szinte teljesen kifordulva önmagából, vagyis az NFS sorozat ismert játékmenetétől teljesen eltérve, követte az aktuális divatot, és behódolt a játékosoknak. Ez idáig rendben is van, de aztán követte vagy egy tucat noname konkurens játék, és úgy látszik mind a napig nem unják még a kiadók ezt az uncsi témát.

Ennyit az előzetes hírekről, most pedig lássuk, hogy milyen maga a game. Kezdjük a sztorival, ami nem nagyon van neki. A kezdő videó egy szokásos klisé. Fényűző ház, hatalmas parti bögyös csajokkal bikiniben, jakuzzi, és egymásnak beszólogató fekák....

Szeretnék végre életszerű, panelházban élő csóró, télen didergő emberkéket látni. :)





SZÁGULDÁS AZ ANGYALOK VÁROSÁBAN

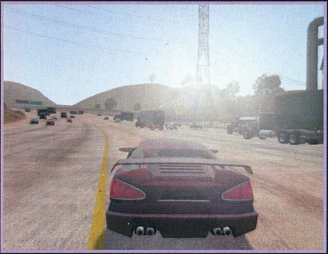
Mielőtt kézhez kapjuk az irányítást, előbb kapunk egy üzenetet mobilon, amit én szintén iszonyatosan unok már. Nem lehetne már végre hanyagolni ezeket a bunkófonokat a játékokból?

Mennyivel hangulatosabb volt már a Driverben az a spéci kis üzenetrögzítő? Na de mindegy, a lényeg, hogy ezen a mobilon át kapjuk majd a játék során az instrukciókat, illetve ezen át dicsérnek meg minket.

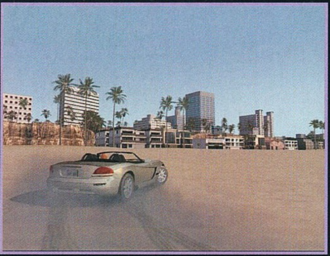
A játék alaphelyzetben a Driver-es Free Ride-nak felel meg, tehát bármikor szabadon járhatunk fel-alá a városban, és a térképen jelzett ikonokhoz kell eljutni, ha egy küldetést / versenyt / feladatot szeretnénk aktiválni.

POZITÍVUMOK

Kezdjük talán a legmegdöbbentőbb pozitív csalódással: eszméletlenül elégedett vagyok a grafikával. Először is a város mérete. Nos, nem vagyok térképész, de ha nekem valaki azt mondaná, hogy itt egész Los Angeles-t beautókázható, akkor bizony még azt is elhinném. Hihetetlen! Az összes kisebb város rész (Downtown, Beverly Hills, Santa Monica, Venice Beach) bejárható, száguldhatunk a Halálos fegyver 4-ben látott hatalmas sztrádákon / autópályákon, melyek az egész várost körbeívelik, nincsen két egyforma városrész: hajódokk, kertváros, felhőkarcolók, gyárak, vidámpark, repülőtér, sportpálya. És mindez olyan sűrű forgalom mellett, amit én utoljára a Crazy Taxi-ban láttam viszont. (Ki is mondta egyszer, hogy ez a generáció már nem tud komolyabb forgalmat megjeleníteni? :) A játék simán veri ebből a szempontból a San Andreas-t, vagy a Midtown Madness 3-at, vagy bármelyik másik stuffot a stílusban. Nem is nagyon értem, hogy miért pont egy ilyen viszonylag noname játék esetében tudnak ilyen grafikát alkotni. Különbségek viszont nagyon is vannak a két verzió között. Az X-es változat minden eddigi városi száguldós játéknál szebb és kidolgozottabb. Minden kis részlet kivehető, pl. a vízcsapok a helyén vannak, a lengedező nyírfáknak a levetülő (a széllel dinamikusan mozgó) árnyékán pedig levelenként kivehető az egész korona rajzolata. Minden kocsin, főleg a sajátunkon nagyszerűen érvényesül a fényárnyék effekt. Persze ez még így is messze nem Forza, vagy GT4 megjelenítésre, hiszen azok kötött pályás útvonalúak, de azért így is simán megüt megjelenésre egy Burnout 2-t. A PS2-es verzió egyértelműen butított, de egyáltalán nem olyan zavaró, ha nem láttuk előtte az X-es verziót. A fény-árnyék effekteknek, és a részletesebb árnyékoknak annyi, beleértve a kocsik csillogását is. Azonban semmi egyéb téren nem látja kárát a grafika a butítás eredményeképpen, úgyhogy le a kalappal a PS2-es verzió előtt is, ami még így is szebb, mint a San Andreas, hála a hatalmas forgalomnak, ami szerencsére PS2-n is ugyanúgy érvényesül. Kedvenc szórakozásom az volt, amikor megkerestem, a Hollywood feliratot, ledöntöttem, majd a jó 100 méteres dombról lenézve a gyönyörű városra, leugrattam maximális sebességgel..







SEMLEGES ÉS NEGATÍV ÉLMÉNYEK

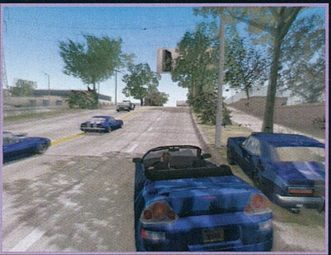
A játéknak egyetlen komolyabb problémája van csupán, de az végigkíséri az egészet elejétől végéig: egyhangú és jellegtelen. Tipikus Juiced szindróma. Tök szép grafika, pörgős versenyek, korrekt irányítás, de semmi jellegzetesség és átlagos hangulat. Először is a játéknak az ég adta világon nincsen semmi sztorija, éppen ezért nem is értem, hogy miért erőlködnek ezzel a pár óránként bevágott átvezető videóval, meg a „jó kis verdát csórtál tesó" üzenetekkel a mobilon. Csak kiválasztom az újabbnál újabb egymást felváltó ikonokat, amik többnyire ebből állnak: verseny, beszerzés, tuningolás, minifeladatok. Először is a versenyek, ez lehet körverseny, vagy az egész várost átszelő min.10 perces futam. Ezekkel lehet pénzt szerezni. A beszerzésnél egy kocsit hozunk el valahonnan, de hogy a dolgot ne bonyolítsuk túl, a feladatot kiválasztva már rögtön a lopott kocsiban találjuk magunkat, amit haza kell fuvaroznunk. Útközben gonosz civil kocsik próbálnak minket szétzúzni, és attól függően, hogy mennyire rongálódott a lopott kocsi, X összeget kell fizetni a javításért, de onnantól a miénk a verda. A tuningolásnál szóba került a híres MTV-s West Coast Custom is, de véleményem szerint a (részletes tuningolás híján) semmi értelme sem volt megvenni a nevüket a játékba, hiszen a tuningolás kapcsán ez a vicc jut eszembe:

- Kér vacsorát ?
- Mi a választék ?
- Igen vagy nem.









Az egyetlen érdekességet talán az-az egy-két különleges Midtown Madness jellegű feladat jelent a játékban, amikor pl. táblákat kell ledönteni, vagy különböző érméket begyűjteni.

Kiszállni nem lehet a kocsiból, szerencsére, mert akkor szembesülnénk vele, hogy milyen bénák is a járókelők valójában. A rendőrök, meg az üldözők pedig kritikán alulian bénák. Ha 200-al repesztek, ők is annyival mennek, ha 10-el, ők is. Ha lassan cammogok, nem tudnak mit kezdeni velem, szóval elég csak egyszer találkozni velük, máris megérted miről beszélek. Hol van ez a GTA-hoz, vagy a régi Driveres rendőrös üldözésekhez képest ? A körözöttségi szint megoldása is rendkívül amatőr. Egyébként itt megjegyzem, hogy nem is tudok szabályosan vezetni, mert a kereszteződéseknél nem tudok balra-jobbra tekinteni, mint a Driverben, Midtown Madness-ben, vagy a GTA-ban. Amúgy van saját kis garázsunk is, de ez csak abból áll, hogy egy menüpont jelenik meg, ahol a megszerzett kocsijaim között válogathatok. Összesen 14 márka 44 típusa áll rendelkezésünkre, pl. Dodge, Nissan, Lotus, Pontiac stb. És akadnak olyan különleges típusok is, mint a Saleen S7. Találtam itt egy Midway Concept nevű márkát is, amiken belül minden bizonnyal speciális, a játék számára kitalált kocsik lesznek.

A zenék 90 %-ban unalmas, RAP jellegű altató dalok.

Az irányítás egész korrekt, és a versenyek is viszonylag hangulatosak. Fontos, hogy easy módon kezdjünk, ha csak nem akarunk minden futamot 3-4-szer újraindítani. Amúgy irreálisan kemény módon érvényesül a catch up. A száguldás élményét fokozzák a begyűjthető piros nitro érmécskék.

És itt akkor azt is megemlítem, hogy a játék sebessége is igen tiszteletre méltó, és nem tapasztaltam benne bármilyen akadozást is.

Egy valamit nem említettem még, az ütközéseket. Hát ez a belassított törés-zúzás bizony még látványos is lehetne, ha nem lenne kajakra Burnout koppintás. És nem értem, hogy miért kell minden egyes ütközésnél egy idegesítő sárga villanásos robbanást bejátszani

ÖSSZEGEZVE

Van tehát egy nagyon részletes és kidolgozott, valamint eddig még nem nagyon látott sűrű forgalommal megáldott virtuális városunk. De emellett magát a játékot igen kidolgozatlannak és összecsapottnak tartom. Rengeteg olyan apró hibával találkoztam benne, amely a bivaly grafika ellenére is képes a játékot jó alaposan tönkrevágni.

Na jó, azért nem szeretnék túlozni, mert igaz, hogy a játékmenet kissé egyhangú, igaz, hogy van benne jó pár béna megoldás, de már maga a „Free Ride" is olyan hangulattal bír, hogy ezt egyszerűen muszáj kipróbálnotok. Minden alkalommal találhattok valami új helyszínt, valami új utcarészt, valami új látványosságot, szóval egyszerűen hatalmas (még a San Andreas-nál is jócskán nagyobb) ez a virtuális játszótér. És most ezt úgy értem, hogy bár nem tudom, hogy az L.A. Rush mennyire élethű Los Angeles-hez képest, de az biztos, hogy még a Driver 3-at is simán veri grafikailag (beleértve az összes eddigi városi autós játékot is természetesen).

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Én imádom a szabad autókázás lehetőségét, és LA-ben is (hála a sorsnak) voltam már csomószor, tehát 100%, hogy autókázom majd pár órát a játékban. Persze ez még nem ok arra, hogy te is megvedd. Sőt. Ott a Most Wanted, inkább arra költsd a pénzed.

L.A. RUSH

MIDWAY

PS2, XBOX

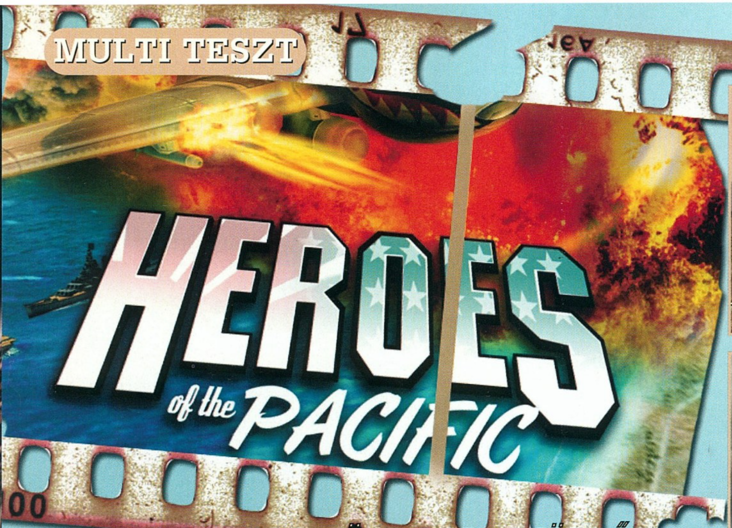
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb (283KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, xbox live, dd 5.1, 16:9

✔ az eddigi legszebb városi autós játék, rendkívül sűrű forgalom
× összecsapott, sok-sok hibával

XBOX PS2

6 pont



HEROES of the PACIFIC

PEARL HARBOR, TÖBB SZEMSZÖGBŐL





PECH VAGY MÁK?

Főállásomnak köszönhetően idén egyszer már „kénytelen" voltam mélyrehatóbban szemügyre venni jelen cikkem tárgyát, a semmitmondó nevű *IR Gurus Int.* első játékát. Martin mintha csak megérezte volna a játék iránti – negatív előjelű – vonzalmamat, így még csak véletlenül sem másnak, mint nekem osztotta le az anyagot. Oké, írtam már bőven második világháborús eseményekről, példának okáért a MoH: Rising Sun kapcsán, s a repülős anyagok java részét is én teszteltem eddig, szóval csak mellébeszélnék ha azt mondanám, hogy meglepetésként ért a cikk elkészítésére való felkérése. No de: örvendjetek, most nem zaklatlak titeket, kedves olvasókat száraz történelmi tényekkel, hisz mint előbb említettem volt azt már megtettem egyszer (?). Nézzük inkább mit tartogat számunkra a WWII csendes-óceáni hadszíntér eseményeit egy repülős akciójáték – mondjuk ki: shooter – formájában elénk táró szoftver.



BOLYONGÁS

A negyvenes-ötvenes évek érájának plakátjait idéző designnal megáldott, e szemszögből talán kissé giccsesnek tetsző keretfelület fogadja, s kecsegteti megannyi opcióval a tengelyhatalmak, illetve – „szerencsére" a – szövetséges hatalmak haderőinek porrá zúzását mint célt maga elé kitűző játékost. Anarchista ateistaként nem bocsátkozok ideológiai fejtegetésekbe, lényeg a lényeg, hogy ki-ki saját szájíze, politikai beállítottsága szerint állhat hozzá a zúzáshoz, lévén mindkét oldalon beavatkozhatunk a javarészt kitalált, kisebb részt valós – vagy legalábbis valós történelmi alapokon nyugvó – eseményekbe. Hatalmas piros pont!

Az opciók menübe betérve a *game progress* az első választható lehetőség, amelyen belül a játékban szereplő huszonhat különféle egyedi küldetés statisztikája (lelőtt gépek száma, találati arány, upgrade-elhető cuccok, nehézségi szint) mellett – a bőséges itemmel büszkélkedő unlock systemnek köszönhetően – a huszonnyolcféle repülő közül már számunkra is elérhetőeket kísérhetjük figyelemmel. Nem fogjuk, konzolfanok vagyunk: magasról teszünk a statisztikákra, hisz játszani akarunk. Azé' köszönjük szépen a lehetőséget! A szokásos feliratozás, HUD ki / bekapcs, split screen beállítások a *video*, a vibráció ki / bekapcs és intenzitás, zoomolás, arcade / profi („szimulátor") mód beállítások a *control*, a hangerő beállítások pedig az *audio* almenüben kaptak helyet. Kompakt kis mondat volt szerintem, több szóra nem nagyon érdemes a dolog.

NA HÚZZATOK VALAHOVÁ...

...mondtam a repülők irányításának elsajátításakor. Teljességgel lényegtelen, hogy a négy közül melyik nehézségi szintet (*rookie, pilot, veteran, ace*) választjuk a küldetések kezdetén, s az sem szempont, hogy *arcade*, vagy *professional* módban próbálunk-e szerencsét, ugyanolyan esetlen, irreális, nehézkes a gépekkel való repkedés, s maga a harc is. Néhány jelző, inkább nem is bosszantom magam: túlzottan érzékeny, önmaga paródiájaként funkcionáló módon kiforduló kamera / látószög, a fizika valamennyi törvényét meghazudtoló, már-már az arcade határát átlépő, mondhatni pofátlan fizika (ha van az egyáltalán benne) s az ebből adódó cirkuszi mutatványokba illő jelenetek, utoljára, de nem utolsósorban pixelvadászat. Szégyen!

Szorítkozzunk hát tényekre, fussuk át miként kell – elviekben – kezelni gépmadarainkat! A jobb kar a gázkar, a bal a kormányzás; ez utóbbit lenyomva ún. harci sebességre kapcsolhatunk (megjegyzem nagyon faja effekt kíséretében, erről később ejtek még pár szót). A jobb ravasszal az elsődleges, a bal ravasszal pedig a másodlagos fegyvereinkkel nyithatunk tüzet; az X gomb hivatott a másodlagos fegyverek közötti váltogatásra, az Y pedig a fegyvernézetbe való nagyításra. A B gombot lenyomva tartva a legközelebbi objektívát jelölhetjük ki, a következő (légi) célpontra az A gombbal válthatunk át. A célpont kamerája a fekete gombocska, a fehérrel a gépünk mögé tekinthetünk, szükségünk is lesz rá nemegyszer, azt garantálom! A Start a pause, a Back a kameraváltás, a D-paddal parancsokat lehet osztogatni kötelékben (illetőleg ponttáblát böngészhetünk vele a multiban). Nos, körülbelül ennyiben ki is merülnek a kontrollal kapcsolatos kérdések. A kiosztás teljesen oké, mondhatni a hasonló játékokban már jól bevált. Többféle alternatíva is van rá egyébként, magam az alapértelmezett irányítást vázoltam fel röviden.



A BŐSÉG ZAVARA

Ami kifejezetten tetszetős oldala a játéknak az a gépek brutálisan (na jó: „csak" nagyon) nagy száma, valamint alapvető repülési tulajdonságaiknak és fegyvereiknek fejleszthetősége. Ez a fejleszthetőség szerencsére nem csap át taktikai RPG jellegű számolgatásos pontkiosztogatásokba, inkább csak azt hivatott leheletfinomam érzékeltetni a játékossal, hogy érdemes miért küzdenie, hiszen valamiféle jutalmat kap sikeres teljesítményéért! Amerikai, brit, német, japán oldalról egyaránt találhatunk versenyzőket, vadászokat, divebombereket, torpedóbombázókat és mezei bombázókat egyaránt. Lássunk pár ismertebb típust, csak úgy felsorolásszinten... bombázók: Warhawk, Wildcat, Hellcat, Zero, Pete, Raiden-Jack, divebomberek: Judy, Dauntless, Val, torpedóbombázók: Jill, Devastator, Avengerm Kate, bombázók: Emily, Catalina, Marauder, Mitchell, Betty. A gépek repülési tulajdonságaikban eltérőek – még szerencse! –, irányításuk esetlenségében viszont megegyeznek – sajnos... Pár szó a küldetésekről: a huszonhat küldetés a gépekhez hasonlóan megint csak az unlock system fennhatósága alatt áll, arra ösztönözve ezáltal a játékost, hogy nyomuljon. Jó taktika, hiszen az *instant action, missions, campaign és historical mission* alatt megtalálható küldetések magas száma egyben a változatosságra is garancia valamelyest, melyet a Gamespy-on tolható, illetve osztott képernyős multik koronáznak meg. Az egyes missionök is alküldetésekre vannak osztva: van, mikor légi, vízi, földi objektívákat kell megvédenünk vagy épp elpusztítanunk, kötelékben kell kiemelt fontosságú célt védenünk vagy kísérgetnünk. A bombázókkal, torpedóbombázókkal való féktelen pusztítások a játék kiemelkedően élvezetes részeit képzik!



CSÚNYA

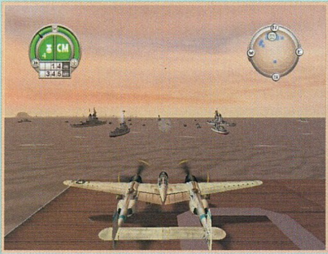
A belső értékeket félretéve, kívülről nézve bizony egy csúnyácska programmal állunk szemben. Ez nem az a színvonal, amit 2005-ben egy Playstation 2-es, de méginkább Xbox-os programtól elvárhat a gamer, aki tizenikszezer forintot ad ki hőn szeretett hobbijára. A PS2-es reinkarnáció még úgy-ahogy helytáll – a hardware adottságait is figyelembe véve természetesen –, de egy olyan erőműtől, mint a Doboz, azért nem vibráló textúrákat, közvetlen a szemünk láttára való objektum kidolgozottsági-fázis váltást, rapszodikus módon, random időközönként pofonvágó lassulásokat várunk. Nincs igazam? Ezekkel pedig mind-mind találkozhatunk a játékban.

Az objektumok még csak a legenyhébben fogalmazva sem részletesek; a repülők még el-elmennek, de a hajók, szárazföldi egységek / építmények már-már a vicc kategóriába tartoznak. A szigetek pocsékul néznek ki, a víz meg egész egyszerűen szánalmas próbálkozás... „ahogy azt Móricka elképzelte" jellegű leginkább. Van egypár felhő az égbolton, ezeknek hála valamelyest elfeledjük a bosszantó grafikai hiányosságokat, hiszen a sebességérzet az megvan, aláírom. A warspeed effekt kifejezetten fincsi, a robbanások is jól néznek ki, de a bevilágítást és a kamera beállításo-

















kat például hanyagolnom kell, hacsak nem akarom túlzottan tovább lehúzni az anyagot. A hangok és zenék olyan semmilyenek. A hangeffektekkel kapcsolatos legfőbb bajom az, hogy mintha túl kevés lenne belőlük ingame. Nagyon is jól tudom, hogy borzasztóan nehéz 2 MB (illetve a Box esetében 4 MB) sound memóriával gazdálkodni, de úgy hiszem ezen – is – lehetett volna még mit finomhangolni kedves barátaim, de bőségesen!

HMM...

Nehéz helyzet elé állított a **Heroes of the Pacific**. Nem áll szándékomban rejtélyeskedni vagy mellébeszélni, de akik ismernek engem azok tudják, hogy bizonyos oknál fogva meglehetősen nagy rálátásom van erre a típusú játékra, sőt konkrétan magára a konkrét a produktumra is. Azt azonban le kell szögeznem, hogy próbáltam teljességgel objektív eszközökkel felmérni a játék nyújtotta lehetőségeket, megkeresni az erősségeit, s természetesen felkutatni a gyenge pontjait is. Ennek a feltáró jellegű munkának az eredményeképpen arra a megállapításra jutottam, hogy bár nem rossz game a HotP, de lehetne sokkalta jobb is.

Röviden összefoglalva: a fejlesztők részéről lőtt legnagyobb kapufa az irányítás. Nem realisztikus – ami nem lenne katasztrófa –, de emellett igen nehézkes is. Ennél a stílusnál ez egyszerűen nem megengedhető: mi, gamerek nem játszani akarunk megtanulni (értsd: nem az irányítás megszokásával kívánunk bajlódni), hanem azonnal bele akarjuk magunkat vetni az akcióba! Ez pedig itt nem adott. Aztán: a hangok és a zenék még úgy nagyjából a helyükön vannak, de a grafika azért hagy „némi" kívánnivalót maga után. A jelenlegi konzolgeneráció esthajnalán nem ezt várjuk! Ez a cucc konkrétan majdhogynem minden tekintetben ronda mindkét platformon, azt kell mondjam. A mérleg másik serpenyőjébe kerül a választható légi eszközök, és a küldetések nagy száma és változatossága (ez nem csak a single, hanem a multi lehetőségekre is egyaránt érvényes). Ide, azaz a játék pozitív aspektusai közé sorolnám még feltétlen azt is, hogy amerikai és japán küldetések egyaránt játszhatóak, s hogy összetett és inspiráló az unlock system és a gépek fejlesztési rendszere (upgrade system). Közepesnél egy fokkal jobb a game – megvenni azért biztos nem fogom –, de annál semmivel sem több. Tipikusan olyan cím, amit ha meg is vásárolunk egy rövid idő után két dolog történhet vele: second handként, vagy vastag porréteggel a dobozán végzi. Záró mondatként csak annyit tudok mondani rá, hogy sokkalta nagyobb elvárásaim voltak vele szemben, melyeknek sajnos csak egy részének, igen kis szeletének tudott megfelelni… azért sajnálom.

[D a e]
suffocation@japan.co.jp

HEROES OF THE PACIFIC

UBISOFT / IR GURUS INT.
PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-2 Játékos, 8 online, dpl II memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos, 8 online, xbox live, 9 blokk, dd 5.1, system link

✔ akciódús
× nehézkes irányítás, kifejezetten csúnya

XBOX PS2
6 pont

MARTIN BELESZÓL!

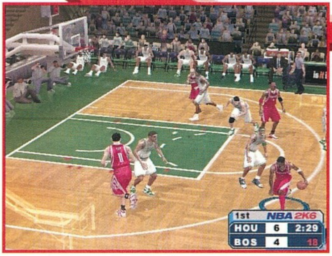
Van egy drága barátom, aki komálja a 3D-s repülős, feladatmegoldós játékokat. Nem hardcore, „very hard" fokozaton nevelkedett pali, és nem is a ZX Spectrum volt az első gépe. Mondhatni igazi mókajátékos, aki hétvégén, vagy meló után így vezeti le a fáradalmait. Ő imádja ezt a cuccot. Odaadtam neki, kipróbálta, kért is egyet azonnal. Azt mondja szép a grafika, kitanulható az irányítás és megoldhatóak a feladatok. Ebből azt szűrtem le, hogy egy átlag játékosnak igenis bejön ez a game.

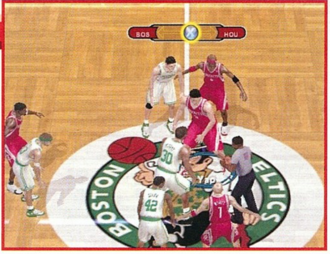


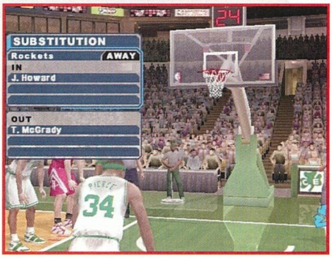
AZ NBA JÁTÉKOK CSÁSZÁRA

NBA 2K6









Most már végre kimondhatjuk azt, ami éveken keresztül készült kitörni belőlünk. Illetve... talán már eddig is megtehettük volna, de nem mertük, mégiscsak az EA Sports van otthon a sportjátékokban. Vagy mégsem? Mindenesetre a kosárlabdajátékok királya az idei évtől kezdve a *Sega* **NBA 2K6**.

Azért az EA-nél jól csinálják, az biztos. Egy kis kozmetikázással árkádjátékot csináltak az NBA Live-ból, minthogy más téren már nem tudták tartani a lépést a Sega sorozatával. Mikor volt már, hogy azt mondhattuk, az NBA Live a profiknak készült, míg a Sega játéka jelenti az alternatívát a könnyedebb szórakozást kedvelőknek, az amatőröknek ? Hihetetlen hogy mennyire élesen eltért időközben a fejlesztés a két cégnél.

A Sega mindig is másként közelítette meg a témákat, mint a legtöbb fejlesztő, és rendszerint olyan ötletekkel dobja fel játékait, amelyeket máshol még nem nagyon láttunk. Itt ilyen például az új alapokra helyezett büntetőzés, ahol mindössze a jobb analóg kart kell hátrahúznunk és időben elengednünk, vagy mikor kezdéskor felugrunk a labdáért, és az X-et / Négyzetet nyomogatva kell megszereznünk a labdát, vagy amikor saját emberünk edzése közben kell „macskát" játszva két egymásnak passzolgató ellenfelünktől ellopni a labdát. És ez utóbbi persze nem egy haszontalan minijáték, hiszen a meccsen is ezt kell csinálnunk nem egyszer. És ezzel már el is árultam, hogy ez a játék bizony *megtanít játszani*. Végigjátszva a karrier módot rengeteget lehet ügyesedni, már csak ezért is érdemes belefogni saját játékos készítésébe. A játék minden egyes elemét külön gyakoroltatja velünk a gép, tehát aki eddig abszolút nem tudott mit kezdeni egy ilyen gamemel, az is meg fogja látni, miről is szól ez a dolog. A konkurencia zsákoló show-t varázsolt a parkettre, ami kétségkívül nagyon szórakoztató, de a Sega ezt okosabban oldja meg, és a játék minden elemére hangsúlyt fektet. És ami ebből adódik:

MARTIN BELESZÓL!

Írt Krisztián egy mondatot, amiben minden lényeg benne van: „akik tehát a professzionális kosárlabdát keresik, jó helyen járnak".

ÉLETHŰSÉG

Még talán soha egyetlen kosárjáték sem volt ennyire hű (legalábbis a mostani generáción) a játék valódi menetéhez, akik tehát a professzionális kosárlabdát keresik, jó helyen járnak. Az erőviszonyok, a csapatok játéka, és a játékosok játéka mind megfelel a valóságnak, teljesen más játszani a különböző csapatok ellen, és tényleg azokat a legnehezebb legyőzni, akik a valóságban is menőnek számítanak. Ez azt hiszem mindenkinek fontos, aki szereti az élethűséget egy ilyen játékban. Lehet, hogy valakit nem ragad majd meg elsőre ez a játékmenet, mivel itt nem fogunk másodpercenként alley-oopokat eregetni, de igazából meccsen sem történik mindig ilyen. Zsákolni ettől még persze tudunk, pontosan úgy ahogy a valóságban is tennék adott helyzetben a játékosok, tehát nem mindig jön be háttal a gyűrűnek láb között :).

Az élethűséghez az is hozzátartozik, hogy itt azért elég könnyű eladni a labdát, és az ellenfelek hamar reagálnak minden apró hibára, pillanatok alatt elhúzhatnak, ha egy picit kihagyunk. Na jó, azért az NBA Live sem marad pluszpontok nélkül. Első kipróbálásra az jóval kezelhetőbb, míg a 2K6 először kicsit kaotikusnak tűnhet, bele kell szokni. Persze létezik árkád játékmód is, ahol ugyan szemtelen módon működik a (autós játékoknál jól ismert) catch up funkció, de talán érdemes lehet itt kezdeni, ha valaki először játszik, mert könnyebb mindent megcsinálni benne, és ha emellett még gyorsra is állítjuk a sebességet, már tisztára mintha a konkurencia játékával nyomulnánk. És ha valaki mindenképp alley-oopot akar, természetesen itt is megteheti, csak figyelje mikor tűnik fel a B / Kör gomb valamelyik játékos feje fölött. Külön örömömre szolgált egyébként látni, mennyire jól lemodellezték egyes játékosok mozgását, mintha egy összefoglalóban látnánk mindezt, persze játék grafikával.

És ha már itt tartunk. A grafika szemet gyönyörködtető, tavalyhoz képest rengeteget fejlődött, és azt ugye mondanom se kell, hogy a NBA Live-ot simán veri. A pálya, a nézők, a játékosok, minden egytől egyik kidolgozott. A nézők végre tényleg igazi hangulatot adnak a játéknak, nem csak odanyomták őket a képernyő szélére. Próbáljuk csak ki, mikor meccs végén az ellenfelünk megy 20 ponttal és elkezdjük izomból ledolgozni a hátrányunkat, labdát lopunk, gyorsindítunk, lefutjuk az ellenfelünket, kapaszkodunk vissza. A közönségünk lelkesedni kezd, felállva tapsolva, bekiabálva buzdítanak minket, és mi ezek után nem hagyhatjuk őket cserben. Az is jópofa, amikor a hazai csapat vesztésre áll, és bevágják a nézők csalódott arcát a lelátókon. A két verzió között hasonlók a különbségek, mint tavaly. Ennek is inkább csak a közönség látja kárát, de ott sem számottevő a grafikai butítás PS2-n. A zene megszokott stílusú, de a NBA Live-al ellentétben itt ne keressünk híres előadókat.

Persze semmit sem szóltam a karriermódról, a csapatmenedzselős részről, a saját tárgyak gyűjtögetéséről, de ezekről helyszűke miatt nem tudok írni. Vagy itt van az elmaradhatatlan streetball, ami egyáltalán nem a játék legjobb része, főleg hogy létezik a piacon a tavaszi zseniális NBA Street, de azért benne van. A saját karrier módban, ami egyedül nem tetszett az az, hogy miért kell pontokat szereznünk ahhoz hogy gyakorolhassunk? Pontokhoz ugyanis meccseket kell játszanunk, így tehát ha nem enged be a Gym-be, ki kell menned és játszanod kell és vissza. Mindennek ellenére tényleg élvezetes ez a játékmód, nem csak kötelező feladat. Ahogy igaz ez az egész játékra. Ha kedveled a virtuális kosárlabdázást, úgy ez a Te játékod.

Krisz és Gábor (bixbite)
rajkrisz@freemail.hu

NBA 2K6

2K SPORTS / VISUAL CONCEPTS

PS2, XBOX, X360

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1-8 Játékos, 2-10 online memóriakártya 8mb (754KB) analóg irányitó (dual shock) multitap, dpl II headset
XBOX	1-4 Játékos, 2-10 online, xbox live, 16:9, dd 5.1

✓ az eddigi legjobb nba játék
× nincsenek híres előadók, a karriermódban nem lehet bármikor gyakorolni

XBOX PS2

9 pont

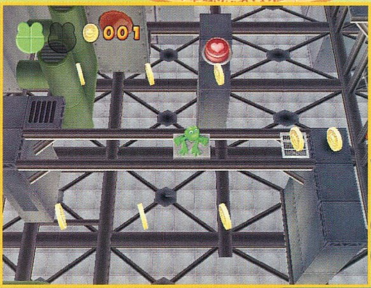
Frogger

Ancient Shadow

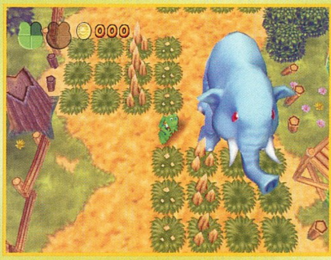
A Frogger igen ősi játéknak számít, hiszen már 1981-ben is létezett egy Sega játéktermi gépen, amiket akkoriban még szép stílusos fa borítással láttak el. A képernyőn felülnézetben lehetett békázni, és a kis kétéltűt haza kellett vezetni a gyorsforgalmi út és a természetes ellenségek halálos közegében. Elnézegettem nosztalgiázva a régi képeket (érdekes, hogy az autópályán Forma 1-es kocsik is közlekedtek), bár valami flash nekem is volt róla, de azt már nem tudom, hogy Amigán volt meg nekem, vagy pedig még korábban, a legelső sajátomnak mondhatott gépen, egy C16-oson. A játék a lényegét tekintve abszolút ügyességi kategória, mivel értelemszerűen egy béka nem fog a hátán cipelni egy sorozatvetőt vagy valami egyéb annihilátort, mert alapvetően békés (békás) állatkáról beszélünk. Nekem személy szerint szimpatikusak eme egyedek, mivel megeszik a kevésbé szimpatikus legyeket, szúnyogokat, és remélem a mega unszimpatikus pókokat is. Így a játék is szimpi lett volna, ha éppen nem lennék több 15 évesnél, bár a mai világban eme korosztály is már inkább valami olyannal nyomja a TV előtt, amiben meg kell ölni vagy fel kell darabolni, esetleg baseball ütővel kell az autója kölcsönadására motiválni az egyéneket.

Az aktuális történetben viszont némi csavar van a régihez képest, mivel a békulánk otthon heverészik, amikor is megjön a női béka, Lily, jól megijeszti, majd közli vele, hogy valami van az erdőben, aminek jó volna utána járni. Ez az utánajárás (ugrálás) lesz azon player nemes feladata, aki elég motivációt érez arra, hogy egy béka hideg és nyálkás bőrébe bújjon, még ha csak virtuálisan is. Az irányításba senki sem fog elveszni, mivel az ugrógépünk csupán három féle műveletre képes. Az első az ugrálás, pontosabban az egy egységnyit előrefelé haladó típus, mivel azt tudni kell, hogy a pályák úgy vannak legyártva, ami ezen szakaszos haladást teszi szükségessé. Vagyis nem fogunk össze vissza pattogni meg ilyesmi, hanem szépen és megfontoltan haladunk majd előre, kivéve, ha éppen valami olyasmi van úszóhártyás talpunk alatt, ami esetleg kis idő elteltével összeomlik, és a zöld állatka beleesik a halálos közegnek számító vízbe, ahol jól megfullad. El is elmélkedtem, hogy mi lehet ennek azoka, és oda lyukadtam ki, hogy a mai világban a vizek már olyan szennyezettek, hogy a békaházaspár még az ebihalaknak szánt pocsolyát is vegykezeli és desztillálja a peterakás előtt. Na de akkor mi van az ezekben úszkáló halakkal…? Na mindegy, ne ezen filozofáljunk, a lényeg, hogy a virtuális béka a vízben megfullad és kész.

Szóval ott tartottam, hogy általában precízen kiszámolandó az ugrás célja, és ezért ezt a műveletet a digitális irány gombokkal kell végrehajtanunk. Ez elsőre jó ötletnek is tűnt, de azért nem ilyen egyszerű a dolog, mivel a béka ilyenkor arra ugrál, amerre a gombot nyomtuk, szóval előtte be kell forgatni az L1 – R1 ravaszokkal a megfelelő irányba állatunkat. Ezt viszont reflex szinten kell betanulni, hogy a hirtelen helyzetekben is megfelelően ugrassunk, ami nekem nem mindig ment. Sokkal használhatóbbnak tartanék egy olyan rendszert, amiben a kis ugrást külön gombra rakták volna, és akkor nem kell a két külön mozgásra figyelnünk. Ez miatt sokszor estem vízbe, evett meg bogár, és történt egyéb, a béka négy egységnyi egészségére nézve igen káros esemény. A másik ugrásfajtánk a szuper ugrás előre, amivel olyan három egységet haladunk, tipikusan nagyobb akadályok feletti átkelést vagy valami veszélyes izé támadásának a kivédését biztosítva számunkra. De nagyot ugorhatunk felfelé is, amivel esetleg a békák gazdasági alapját képező érméket gyűjtögethetünk befelé, vagy pedig egy másik, szintén békákra jellemző mozdulat, a nyelvcsapás kombinálásával lendülhetünk át nagyobb akadályok felett. A békáknak ugyanis köztudottan hosszú és ragadós a nyelvük, aminek a békalányok örömszerzésén kívül még táplálkozásra is használnak. Ám egy új felfedezés szerint eme szervükkel olyat is tudnak, hogy elkapnak vele valami









cölöpöt vagy egyéb dolgot, és imigyen a leghosszabb távolságot is át tudják hidalni, sőt, nehéz tárgyak mozgatását is elbírja ez a hosszú eszköz.

Ez lenne tehát a békázás fortélya, de azért nem oly egysíkú, hiszen a házunkban vehetünk cuccokat, olvashatunk leveleket az ismerőseinktől, és elhelyezhetjük a pénzünket, ugyanis Frogger csupán limitált összeget tud magánál tartani. A dologban némi adventure jelleg is akad, ugyanis gyakran találunk jeleket a különös idegenre nézve, pl. kialudt tábortüzet, amit megvizsgálva közelebb juthatunk a megoldáshoz (vagy nem). A kezeléssel meg ilyesmivel nem lesz senkinek gondja, tekintettel a nagy sárga kérdőjelekre, amiknél hasznos tippeket kapunk. A főjáték mellett még egy négyjátékos részt is találhatunk, így a multizás lehetősége is adott egy Bomberman-forma elfoglaltságban. A grafikát a képekre tekintve tanulmányozhatjátok, bár azt már az elején kihangsúlyoztam, hogy ez egy kedves, aranyos játék, unatkozó anyukák és fiatalkorú kistesók számára…

Dzsonner

MARTIN BELESZÓL!

Ez a játék aszem' jó ajándék lehet Karácsonyra, a fiatalabb korosztálynak – amikor magadnak épp a Genji-t veszed meg, ne légy önző, és gondolj a kisebbekre is a családban!

VIRÁGÉKNÁL ÉG A VILÁG, SÜTIK MÁR RÁNTOTT BÉKÁT…



FROGGER: ANCIENT SHADOW

KONAMI

PS2, XBOX, GC

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2 – 1-4 Játékos, memóriakártya 8mb (100KB), analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-4 Játékos

✔ régi klasszikus új elemekkel
× az irányítás kisé fura volt számomra

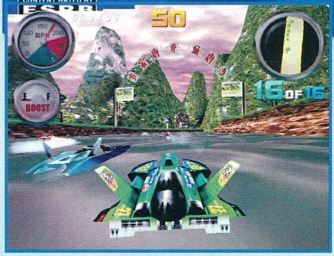
XBOX PS2

4 pont









Továbbra sincs hely bohóckodásra, ugorjunk is neki rögvest e havi számunk második arcade válogatásának áttekintéséhez! Előtte azért engedjetek meg egy nyúlfarknyi megjegyzést: bár multitesztről van szó most is (akárcsak a TAITO Legends esetében), mégsem térek ki a verziók közötti különbségek kivesézésére. Ennek oka roppant egyszerű: tulajdonképpen teljesen mindegy, hogy melyik géptípusra veszitek meg az adott válogatást, mivel számottevő, említésre méltó különbség nem tapasztalható a PS2 és az Xbox verziók között, természetesen a minimális töltési idők / mentésméretek közötti eltérésektől eltekintve... a jelenlegi generációs hardverek számára mondhatni semmiféle kihívást sem jelent az antológiákban szereplő – és szerencsére tisztességesen porolt – játékok futtatása.

MARTIN BELESZÓL!

Egy újabb, kisebb szelet a történelemből, de témája révén ez már csak a desszert utáni desszert lehet azoknak, akik a komolyabb, fő fogásnak számító címek után még mindig tudnának fogyasztani.

HISTÓRIA ÉS BEÁLLÍTÁSOK

A Midway összeállítását hamarjában átfutva azonnal szemet szúr, hogy igen kevés, mondhatni a nullával egyenlő háttér információt kapunk mind a cégről, mind pedig az egyes játékokról. Fájó pontja ez az anyagnak, hiszen pusztán csak egymás mellé dobált játékokkal találjuk szembe magunkat. A nem túl rózsás helyzeten tovább ront a tény, hogy tulajdonképpen egyik game sem volt eget rengető újítás már a maga korában sem, ez alól (talán) csak a Race Drivin' és a Super Offroad a kivétel, ez utóbbi is csak nagy-nagy jóindulattal. A kompiláció témaspecifikus, amennyiben retro racing „klasszikusok" gyűjteménye a program. Igaz csak kilenc játékról van szó, de a műfaj sajátosságaiból adódóan az egyes játékok összetettebbek, nagyobb lélegzetvételűek, mint a TAITO Legends képviselői, így a stuffok relatíve alacsony számának ellenére – összességében nézve – a szavatosságra itt sem lehet panasz. Globális beállításokat, original aspect ratiot még csak véletlenül se keressünk, az opciók finomhangolására csak és kizárólag az egyes játékokon belül nyílik lehetőségünk.

1989 – 1999

Már az első játékot, az 1998-ban napvilágot látott futurisztikus motorcsónakversenyt, a *Hydro Thunder*t elindítva újabb különbséget vélhetünk felfedezni a TAITO-féle válogatásban összeszedett stuffokhoz képest. A szakavatott – vagy éppen csak nem vak – gamerek szinte készségszinten nyugtázzák a tényt, miszerint itt nagy valószínűséggel újabb keltezésű, többségükben 3D-s anyagokról lesz szó; s természetesen mit ad Isten: még csak véletlenül sem tévednek! Soron következő barátunk, a megint csak nem a jelenkorban játszódó, egyenesen Mad-Max jellegű lövöldözős autóverseny, a *Rush 2049* (1999) is az előbb említett felvetést támasztja alá. Nem okoz csalódást az *Offroad Thunder* (1999) sem a benne szereplő böhöm nagy traktorjaival és a különösen tetszetős roncsderbi módjával egyetemben. A válogatásnak a talán legvérszegényebb, legötlettelenebb pontját a *Rush: The Rock – Alcatraz Edition* (1997) képzi, szimpla, szikár autóverseny; még a menet közben állítgatható rádió sem segít rajta. Visszafele ugrunk az időben, a kilencvenes évek végére, egészen pontosan 1989-be: ekkor jelent meg a fincsi kis vektorgrafikás okosság, a *Stun Runner!* Egyetlen egy címmel mindent elmondok róla: *Wipeout*. Következik a *Badlands*, szintén '89-ből. Posztapokaliptikus lövöldözős autóverseny, ismételten Mel Gibsonnal a volánnál! Három kétségkívül pompás cím, ínyencfalat zárja a Midway Arcade Treasures harmadik epizódját. Az első, már-már szimulátornak nevezhető korai 3D-s alkotás a *Race Drivin'*. Mit ne mondjak, bizony könnyeket csalt a szemembe *Hard Drivin'* címre hallgató ZX Spectrum édestestvérével való feledhetetlen játékélményeim felidézése okán... Az utolsó két játék a *Super Offroad*, és annak pár pályával bővített változata, a *Super Offroad Track Pack* (1989). Minden bizonnyal ez az antológia legismertebb darabja, igazi klasszikus rally, faja játszhatósággal. Multiban mindent üt!

AZOK A FRÁNYA SZEMPONTOK

Nem kívánom ismételni önmagam, a TAITO Legends recenzióm záró szakaszát majdhogynem egy-az-egyben rá lehet húzni a Midway Arcade Treasures 3-ra is... Jó kis válogatás relatíve kevés, de tartalmas, extrákban bővelkedő játékkal, egy-két klasszikussal megspékelve. Egyetlen egy ok miatt kap valamicskével kevesebb pontot vetélytársánál: nem éreztem a válogatáson a törődést... nem áraszt el minket semmiféle a programokkal kapcsolatos infoáradat, így a kerettfelület egyszerűsége is más megvilágításba kerül, mint a TAITO Legends esetében.

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

A teljesség kedvéért:
Hydro Thunder (1998)
Rush 2049 (1999)
Offroad Thunder (1999)
Rush: The Rock – Alcatraz Edition (1997)
Stun Runner (1989)
Badlands (1989)
Race Drivin' (1990)
Super Offroad (1989)
Super Offroad Track Pack (1989)

MIDWAY ARCADE TREASURES 3

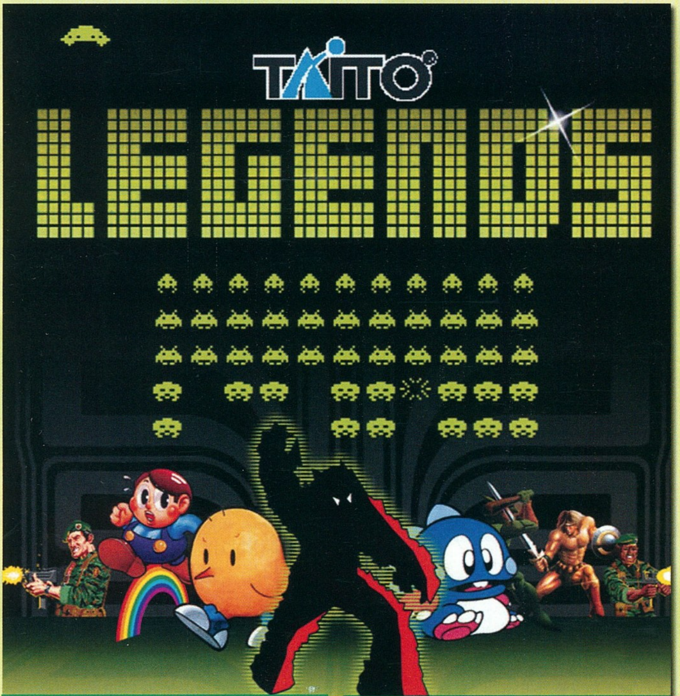
MIDWAY
PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-4 Játékos memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos, mentés 36 blokk

✔ az arcade történelem egy újabb fejezete
× lásd taito Legends + összetákoltnak tűnik

XBOX PS2
6 pont









Kevés a karakterszám egy ehhez hasonló, közel harminc egyedi játékot magába foglaló arcade-antológia egyetlen oldalon való teljes körű áttekintéséhez, így azt javaslom vágjunk azonnal a recenzió kellős közepébe!

HISTÓRIA ÉS BEÁLLÍTÁSOK

A gyűjtemény végletekig egyszerű, de a célnak tökéletesen megfelelő keretfelülete egy görgethető, a kívánt játék indítására hivatott főmenüből áll, mellesleg innen nyílik lehetőségünk a játékok alapértelmezett globális beállításainak a megváltoztatására is. Az opcióknak az áttekintésére érdemes figyelmet szentelnünk, ugyanis az alatta fellelhető video settings almenüben található original aspect ratio, azaz az eredeti képarány bekapcsolásával – elviekben –jobb képminőség elérésére van lehetőségünk. Hogy miért van ez így most ne firtassuk, tim „kisbetűs" rogers bácsi insertcredit.com oldalán szörfölve egy igen forró témabeli hivatkozásra lelhetnek az érdeklődők…

Mint sasszemű, s mindenek előtt információéhségben szenvedő gamerek semmi esetre sem mehetünk el szó nélkül a TAITO Történelem és Mérföldkövek almenük előtt, melyek a japán illetőségű cég múltját és jelenét foglalják össze röviden. Már az összefoglaló első pár sorát olvasva rádöbbenünk, hogy körülbelül a nulla felé konvergál TAITO-témabeli tudásunk; majdhogynem biztos vagyok benne, hogy még arcade-ügyben képben lévő kollégáim számára is szolgálhat egy-két érdekes adattal a tavaly előtt fennállásának az ötvenedik (!) évfordulóját ünneplő, kezdetben mogyoró- és vodka-automatákkal, majd zenegépekkel foglalkozó, de végül az arcade masináknál megállapodó fejlesztő története.

MARTIN BELESZÓL!

Ezzel a gyűjteménnyel az arcade-történelem egy igen szép szeletét birtokolhatod. Ha akarod.

1978 – 1993

Tizenöt év termését gyűjti egyetlen nagy csokorba a budget kategóriás, de mindettől függetlenül szemlátomást teljes odaadással formába öntött gyűjtemény. A legkoraibb állomás ennek megfelelően a kultnál is kultabb akciójáték, ős-shooter, a *Space Invaders*, míg a legkéseibb az ennél jóval kevésbé közismert, egyfajta Pipeline / Tetris klón *Tube It*. Személyes kedvencem az akár ketten is játszható, 1989-es keltezésű, klasszikus területfoglalós *Volfied*, mely mellett akár most is órákat lehet észrevétlenül eltölteni, ékes bizonyítékaként szolgálva ezzel a jó és ötletes játékmenetnek / játékmechanikának a vitathatatlan fontosságát illetően az audiovizuális kivitelezés – egyébként fontos és nem elhanyagolandó – milyensége felett. Ez utóbbi stuff mellett a két fénypisztolyos őrület, az *Operation Wolf és Thunderbolt* nevének említése hozhat felszínre emlékfoszlányokat a nálam egy korosztállyal fiatalabb olvasóinknál is. Épp a napokban álltunk bokáig könnyben a nevetéstől a madárszerű idegen lények elleni küzdelemre fókuszáló shooter *Phoenix* egy ZX Spectrum reinkarnációjának, a Pheenix-nek a fejlesztőjének neve hallatán (Megadodo Software). Esélyem sem lenne nyugodtan álomra hajtani a fejem, ha nem tennék legalább említésszinten utalást a két vertikálisan scrollozó korai hack'n slash gyöngyszemről, a pompás spriteokkal büszkélkedő 86-os *Gladiator*ról és a nem kevésbé szép, de mindemellett „nagyszerűen" játszható '87-es *Rastan*ról. =o) Ha már kaszabolásnál tartunk, akkor egy hiánypótló alkotásról nagy hiba lenne megfeledkeznünk: a kis jóindulattal „párbajtőr szimulátornak" titulálható *The Great Swordsman* még nehézkes kezelhetősége ellenére is egyértelműen kuriózumnak minősül. A *The Ninja Kids* fantázianevű akciójáték szabadabb világánál fogva már a platformerek irányába mutat, még ha magának sok köze nincs is a stílushoz… nem úgy, mint a *Rainbow Islands*-nek (1987), a *The New Zealand Story*-nak (1988), vagy a *Jungle Hunt*nak (1982). Nehéz súlyként nehezedik rám a tudat, miszerint cikkem vége közeledek, s ennélfogva nem fogom tudni bemutatni, csak a nekem legjobban tetsző, s számomra legkedvesebb címeket, így már csak két stílus képviselőiről tehetek említést. Ötletes *Arkanoid* klónként aposztrofálhatjuk a *Plump Plot*ot (1987), míg az ügyességi és a logikai játékok határán egyensúlyozó alkotások képviselőjeként tarthatjuk számon a *Plotting*ot (1989).

AZOK A FRÁNYA SZEMPONTOK

Nehéz értékelni egy efféle gyűjteményes kiadást, annak ellenére, hogy a jelen esetben felvonultatott stuffok egy része kult kategóriába tartozik. A játékok többé-kevésbé ingadozó audiovizuális színvonala ellenére az őket egyben tartó felhasználói héj grafikája és zenéje, valamint az original aspect ratio mód mondatja velem azt, hogy ez kívülről nézve jó. Belső értékek, azaz tartalom tekintetében nem hiszem, hogy különösebb magyarázkodásba kellene bocsátkoznom; a szavatosság sorban feltüntetendő újabb jó kiosztásához eléggé magas a színvonal, az egyszer biztos (különösen ha figyelembe vesszük a temérdek általános, valamint játékonkénti bontású opciót és háttér információt). A játszhatóság ingadozó, de azért nagy általánosságban azonban ez is igencsak jó, a hangulat viszont elsősorban a retro-feeling miatt kap négyest. Ez utóbbi tényezőből adódik egyébként az antológia talán egyetlen nagy hátránya: elsősorban azok fognak vele jól szórakozni, akik anno nyüstölték az eredeti arcade masinákat és ismerik a címeket, vagy a Spectrumos / C64-es / Ataris / Amstrados, stb. átiratokat. Nekik azonban ez biza' kevés lesz, nem is a játékok darabszámát, hanem formáit tekintetbe véve: ők inkább fektetnek egy-egy eredeti kabinba vagy alaplapba, mintsem budget játékba…

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

A teljesség kedvéért:
Battle Shark (1989)
Bubble Bobble (1986)
Colony 7 (1981)
Continental Circus (1987)
Electric Yo-Yo (1982)
Elevator Action (1983)
Exzisus (1987)
Gladiator (1986)
Great Swordsman (1984)
Jungle Hunt (1982)
Ninja Kids (1988)
The New Zealand Story (1990)
Operation Thunderbolt (1988)
Operation Wolf (1987)
Phoenix (1980)
Plotting (1989)
Plump Pop (1987)
Rainbow Islands (1987)
Rastan (1987)
Return of the Invaders (1985)
Space Gun (1990)
Space Invaders (1978)
Space Invaders part 2 (1980)
Super Qix (1987)
Thunderfox (1990)
Tokio (1986)
Tube It (1993)
Volfied (1989)
Zoo Keeper (1982)

TAITO LEGENDS

SEGA / EMPIRE OXFORD

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2 – 1-4 Játékos, memóriakártya 8mb, analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-4 Játékos, mentés 8 blokk

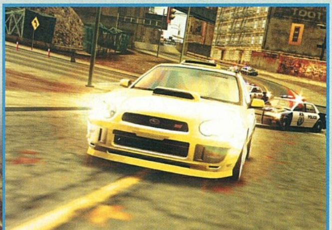
✓ az arcade történelem egy fejezete
× a gyűjtőknek kevés, átlag játékosok számára érdektelen

XBOX PS2

7 pont

ROCKPORTOT ROMBOLOM





Másfél hónapnyi intenzív Burnoutról lejönni olyan, mint amikor egy megterhelőbb vizsgaidőszak vagy határidős munkafázis után próbálod leszoktatni magad a napi három kávéról, a csokiról, meg az energiaitalokról. Az agyad tudja, hogy vége, elég volt, lehet továbblépni, a tested mégis követeli magának a megszokott kemikáliákat – egy kiadós Burnout függőség után konkrétan az adrenalint.

A **Need for Speed Most Wanted** tölt, profilt hozok létre, és automatikusan rányomok a Quick Race menüpontra. Gyorsan, gyorsan! A rajtot kapásból elszúrom, az indulás pillanatában a kék gáztartományból kéne átcsúszni a pirosba – nem sikerül, az ellenfelem elhúz, én meg utána, tetemes hátránnyal. A kocsi csúszkál, az első kanyarnál nekivágódok egy fának. Vissza az útra, a járgány orra jobbra-balra lendül, a kerekek kipörögnek. Gáz vissza, nagy nehezen elindulok. Fél perc múlva ott lihegek az opponens nyakában. Ekkor beüt a másfél hónapos megszokás, valaki halkan, de határozottan megszólal a hátam mögött: „Üsd ki. Most azonnal." Valójában persze senki nincs ott, *Addikció Uraság* beszél hozzám. Nem hallgatok rá, megpróbálom lerövidíteni a kanyart, az ellenfelem ismét elsöpör mellettem, én pedig letarolom az út menti fakerítést. Újabb fél perc, és megint előttem táncol a kis ravasz. A hang most keményebb: „Üsd már ki, te szerencsétlen! Nekivágod a falnak, és vége!". Nem tudok ellenállni a csábításnak, meg kell próbálnom. Kihúzódok jobbra, megcélzom a csillogó hátsó lámpákat, és beletaposok a gázba. Bummm. Pár másodperc múlva már a menüben kotorászok, a Restart opciót keresve. A Most Wanted nem Burnout. Három órányi játék után arra is rájövök, hogy nem Underground, sőt, még csak nem is Hot Pursuit. Keverék. Ronda korcs, vagy ügyesen összerakott hibrid?

ROCKPORT CITY

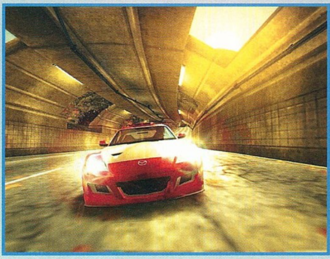
Ha egy sorozat kilenc epizódot ér meg (nem számítva a különféle mellékágat), akkor az már nem is sorozat, hanem *intézmény*. A Need for Speed a kilencvenes évek közepe óta ilyen intézménnyé, autós árkád alapvetéssé vált, masszív saját rajongótáborral. A széria háromszor találta fel önmagát: az alapötletet („Test Drive, csak másképp" – a választás nem meglepő, az NFS-t gyártó kanadai EA részleg TR-veteránokból verbuválódott annak idején) a harmadik epizóddal lökték el új irányba (NFS3: Hot Pursuit – megjelennek a rendőrök, központi szerepet kap az üldözés), aztán három éve, az új idők új divatjának megfelelően ismét újragondolták az egészet – jött a két Underground, és a illegális, tuning-fókuszált éjszakai versenyzés. Tény: a rendőrös NFS-t szinte mindenki szerette, az Underground pedig (köszönhetően elsősorban az akkoriban dúló tuning / pimp őrületnek) jelentősen bővítette az sorozat közönségét. Tény, numero kettő: az Underground második része az újítások (nyitott város, szabad száguldás) ellenére már nem aratott akkora sikert, mint az előzmény.

Az Electronic Arts válasza: a közös nevező. A Most Wanted a két fő irányvonal ügyes házassága, finom Hot Pursuit krém az Underground tortalapon. A lépés logikus, az Underground-formula a kezdetektől fogva üvöltött a rendőrökért, ha valami ennyire illegális, akkor nem árt, ha üldözik is. *Most fogják*.

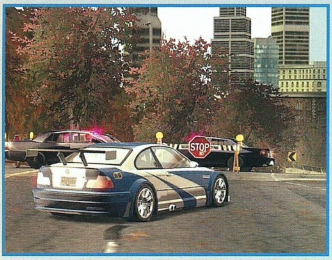
Az NFS: Most Wanted története – mert ilyen is van neki – kedvesen banális, videojáték-sztorinak még elmegy, de a The Fast and the Furious producerei valószínűleg már világgá szaladnának tőle – ennél még Vin Diesel műmacsó autós kalandjai is komplexebbek voltak. Rövid bontás: felpiszkált álomautóval érkezel Rockport metropoliszba (a város New York, Detroit és Los Angeles laza keveréke), a gonosz, illegális versenyzőkre szakosodott rendőr bácsi megfenyeget, kiállsz a helyi nagymenő, Razor ellen, gyorsan elveszted az autódat, és kezdhetsz minden előröl, a zsebedben pont annyi zöldhasú lapul, amennyi egy alapjárgány megvásárlásához szükséges. Szerepelnek még: dögös csaj (a bájos Josie Maran), meg egy raklapnyi helyi vagány, akiket szépen sorjában le kell győznöd ahhoz, hogy ismét bajszot akaszthass a kocsidat elcsaklizó Razorral. A történet rövidke animációk segítségével bomlik ki, a megvalósítás korrekt (élő szereplők a CGI háttér előtt – leírva hangzik csak rosszul, mozgásban egész jól néz ki), a színészek viszont borzalmasak, az „ördögi" Razor inkább tűnik szétfüvezett agyú Justin Timberlake klónnak, mint félelmetes nitro-szamurájnak, és a többieket is gond nélkül lejátszaná a porondról a Barátok Közt legénysége. Ugorjunk.













FEKETELISTÁN

A profilod létrehozása után három irányba indulhatsz: Quick Race a türelmetlenek, Challenge Series az instant kihívásokra vágyóknak, és Career a sztori móduszban elmerülni kívánóknak. A Gyorsverseny a random (Quick Play) és külön paraméterezhető (Custom) viadalokon kívül az osztott képernyős multit is magában foglalja – a PS2 verzióban NINCS online opció (mínusz fél pont a végső elszámolásnál). A Kihívás (meglepetés!) valóban kihívásokat kínál, a játék különféle versenymódjaiból válogat (ezekről később), sorban tudod megnyitni őket, és értelemszerűen egyre nehezebbek lesznek. A Career a sztorimód, a játék gerince. A feladat egyszerű: végig kell járnod a Razorhoz vezető utat, azaz meg kell másznod a Blacklistet. A Feketelista Rockport illegális versenyzőinek dicsőségindexe, tizenöt notórius utcai lóerő-harcos exkluzív klubja. Razor az első, ami azt jelenti, hogy tizennégy lépcsőfokot kell megmásznod, amíg ismét mellé tudsz gördülni – azaz tizennégy szúrós tekintetű urat és bögyös leányzót kell tönkreverned a Végső Nagy Leszámoláshoz.

Lendüljünk is neki: veszek egy kocsit (mein lieber Gott im Himmel, van Punto is, *perszehogyaztveszem*!), és ismerkedek egy kicsit a várossal. Az Underground második felvonásához hasonlóan szabadon nyomulhatsz, Rockport teljes felfedezésének csak a város szélét, és az egyes kerületeket lezáró korlátok szabnak határt – utóbbiak nem sokáig, mivel a Blacklisten előre haladva sorban megnyitod majd őket. Kívülről befelé haladsz majd, a kissé puritán külső autópálya-szakaszok után a csendes kertváros, az ipari kerületek, napsütéses tengerpart, és a csillogó-villogó irodaépületekkel tömött belváros következik. Napsütés? Csillogás-villogás? Bizony, bizony. Nappal van, nem sötét éjszaka, búcsút mondhatunk az Underground neonfényes versenyeinek.

Akkor talán jöhet is az első feketelistás ellenfél, had szóljon! Hohoho, nem lehet kihívni! Miért nem? Mert nem áll ki csak úgy veled, kedves barátom, nem ám, előbb bizonyítanod kell, hogy tökös legény / belevaló csajszi vagy. Pillantás a térképre (bal iránygomb), aztán egy gyors látogatás a Blacklist-menübe (le iránygomb): már minden világos. Megadott számú versenyt (Race Events) és Illegális Mérföldkövet (Milestone Events) kell teljesítenem ahhoz, hogy megküzdhessek az első blacklist-huszárral. A versenyek több ízben érkeznek. A *Sprint* hagyományos, általában négyszereplős futam, adott ponttól adott pontig, a *Circuit* ugyanez, csak több körre bontva. Ezüst vagy bronzérmet nem oszt a játék, elsőként kell befutnod a sikerhez. A *Lap Knockout* többkörös, eliminálós versenyfajta, minden kör végén kiesik a hátul kullogó. A *Toolbooth* a helyi időfutam, csekkpontokkal, fokozatosan durvuló időkorlátokkal. A Drag-et az NFSU-játékosok már ismerik: rövid gyorsulási futam, hangsúly a megfelelő időben végrehajtott váltásokon van – a rendszer teljesen meggyezik az Undergroundokban látottal, a pályák kialakítása azonban komplexebb, több a kanyar és bukkanó, és szerintem ütközni is könnyebb. Végül: *Speedtrap*. Ravasz dolog, első blikkre hagyományos verseny, de mégsem az: itt nem a befutási sorrend a lényeg, hanem az, hogy a pálya különböző szakaszain felállított sebességmérők mennyivel kapnak le – az értékek a végén összeadódnak, értelemszerűen a legvirgoncabb gyorshajtó lesz a győztes. A Most Wanted a versenyek során lezárt pályaszakaszokkal, és villogó nyilakkal jelezett kanyarokkal dolgozik, ilyenkor ugrik a szabadság – a célvonalon áthaladva azonban újra megnyílik a város, mehetsz, amerre kedved tartja. A versenyeket a városban szétszórva veheted fel, de szerencsére nem vagy rákényszerítve arra, hogy mindig húsz percet autókázz a kedvükért – a Blacklist menübe, vagy a Rejtekhelyedre (Safe House) ugorva azonnal kiválaszthatod őket, és már indul is a móka.

Mi a helyzet a Mérföldkövekkel? Azokhoz a rendőrökre lesz szükséged, keresgélned mondjuk nem nagyon kell őket, az első komolyabb verseny után a nyakadba akaszkodnak, és le sem szállnak róla addig, amíg valahogy le nem rázod őket. A Milestone-ok megkívánják tőled, hogy rossz fát tegyél a tűzre: fényképezted le magad XY sebességgel, törj össze X rendőrautót, menekülj elölük X percig, vagy kerülj ki X útlezárást. Minden követelményt teljesítettem, kihívom az első Blacklist ellenfelet, és annak rendje és módja szerint le is győzöm. A jutalom (a minden verseny megnyerése után járó pénzösszegen kívül): különféle ikonok. Többet is választhatok, egy részük kérdőjeles (nem tudom, mit rejt), a többi pedig mindenféle grátisz vizuális és teljesítmény tuning. Hármat választok, köztük két kérdőjelest. Szuper: elnyertem az ellenfél autóját, kaptam egy plusz kocsi-kiváltási lehetőséget, és egy extra motor upgrade-et. Nyomás tuningolni.

Kis sárga ikonok a térképen: ők a tuning-garázsok. Nem fogom túlmagyarázni a rendszert, legyen elég annyi, hogy majdnem teljesen ugyanolyan, mint az NFSU2-ben. Csomagokban mért teljesítmény-upgrade, nitro, festés, millió matrica, spoilerek, keréktárcsák – pimp your ride to the extreme, tesó. A tuning elengedhetetlen, az alapmodellekkel hosszú távon semmit nem érsz. Ha meguntad az autódat, vegyél újat: harminchat járgányból áll az arzenál, a kínálat nekem tetszik, páran húzni fogják a szájukat a Ferrari-k és a SUV-ok hiánya miatt, a Porsche-rajongók viszont örülni fognak (három modell a 911-es szériából: GT2, Carrera S, Turbo S, plusz egy Carrera GT, meg egy Cayman S – az EA-nél szerethetik a Porschét). Van Fiat Punto, nekem ez a lényeg, nagyon közepes autós játékokkal (Sega GT Xbox-on) voltam képes nagyon sokat játszani az olasz kiskocsi miatt. Az új autó egyébként nem csak unalom kérdése: mindig érdemes legalább két négykerekűt tartani a garázsban – súlyos pénzhiány, és rendőrségi kocsi-elkobzás esetére. Jesszusom, hát el tudják kobozni a kocsimat?

FORRÓ ÜLDÖZÉS

Az eddig leírtak alapján a Most Wanted nyugodtan lehetne az Underground harmadik része is. Nagyváros, illegális versenyek, tuning, az *EA Canada* eminens tanulóként mondja fel a leckét. Aztán megjelennek a rendőrök. A kép egy pillanatra kimerevedik, a zene azonnal vált: a szokásos EA Trax „hip-hop + rock + elektronika + némi funky" soundtrack átadja a helyét egy autós akciófilm dinamikus zenei anyagának, megszólalnak a dobok, belendül a vonós-szekció. Megsértetted a törvényt, és most fizetni fogsz – de te nem akarsz fizetni, ugye? Először csak egy-két kósza járőr kocsi akaszkodik a nyakadba, aztán idővel jönnek a többiek is (erősítést hívnak, a képernyő alján látod, hogy mikor érkezik az utánpótlás), szögcsapdákat tesznek le, lezárják az utat, és üldöznek, kegyetlenül.

Az üldözéseknél az egész város játszótér, menekülsz, amerre látsz. Ilyekor jön jól, ha ismered a terepet: már a versenyek során is felfedezhetted a kis mellékutakat, titkos átjárókat, rövidítéseket és ugratókat – akkor is hasznosak voltak (egy rövidítéssel simán versenyt lehet nyerni), most pedig létfontosságúvá válnak, valahogy el kell tűnnöd az üldözők elől. Egyik szemed az úton, másik a térképen, és az „üldözési csíkon". Ha a csík a „busted" irányba indul meg, bajban vagy, ha az „evade" felé táncol el, közel a menekülés. Leráztad őket, de még nem vagy biztonságban, az üldözésnek le kell hűlnie (rágod a körmöd, és a lassan felfelé kúszó kék cooldown csíkot bámulod), még aktívan keresnek. Kis kék ikonok a térképen: búvóhelyek – gyakorlatilag instant cooldown-zónák, gyors menekülés (de csak akkor, ha már nem vagy szem előtt!). Megcélzol egyet, majdnem eléred – a sarkon befordul egy zsaru. Újraindul a hajsza, hárman lihegnek a sarkadban, az egyik agresszíven megpróbál nekikenni a falnak. Oké, akkor dobjuk be az agresszív stílust mi is: a saját kocsid nem törik (felületi sérülések, igazi törésmodell nincs), a rendőröké viszont igen. Az egyik előzni próbál, bele egyenesen a szembejövő kamionba, a maradék kettőnek látványosabb finálét szánsz – becélzol egy Pursuit Breaker lokációt (piros háromszögek a térképen). Az út végén már ott is a benzinkút, keresztülvágsz a töltőállomáson – hatalmas robbanás, az üldözőid füstölve-lángolva pördülnek ki. Át a kerítésen, egy még mindig a nyomodban van, de itt az újabb Pursuit Breaker, a stadion reklámtáblája. Kiütöd a tartóoszlopot, a féltonnás fényreklám pedig bezúzza az utolsó rendőrautó tetejét. Átvágsz a stadionon, keresztülhajtasz egy füves területen, és eltűnsz az első mellékutcában – megúsztad.

A Most Wanted üldözései intenzívek, izgalmasak, néha baromi hosszúak, és számomra egyértelműen a játék csúcspontjait jelentették. Külön öröm, hogy nem lógnak ki a versenyzős játékrészből, ügyesen integrálták őket. Ha verseny közben ütnek rajtad a zsaruk, az üldözés nem ér véget a célegyenessel – jönnek utánad rendületlenül. A Hatóság mindent feljegyez, és minden csínytevésért kiosztja a bírságot, fizetni majd akkor fogsz, ha elkapnak. A lebukás roppant kellemetlen tud lenni. Ha van elég pénzed, kifizeted a bírságot (vagy benyújtsz egy „ingyenes autókiváltás" cetlit), és kész, ha nincs – viszik az autódat. Ezért kell két autót tartani minimum: ha járgány nélkül maradsz, game over. Még egy ok a többjárgányos kollekcióra: ha sokat rosszalkodsz (és a Mérföldkövek miatt *kénytelen vagy* sokat rosszalkodni) egyre „forróbb" lesz az autód, jobban figyel a rendőr, és az üldözések során eleve nagyobb erőket vetnek be ellened. A kocsit kétféleképpen tudod „lehűteni": radikálisan átalakítod (új festés, új matricák, vadabb vizuál-tuning), vagy pihenteted egy darabig, és a másik, kevésbé figyelt autóddal versenyzel.

NYERŐ KOMBINÁCIÓ

Két fontos dolog, direkt a recenzió utolsó traktusára időzítve: vezetési modell és grafika. A vezetési modell továbbra is veszettül árkád, az egyes autók ugyan érezhetően különböznek egymástól (a performance menüpontban külön állítható a viselkedésük), de szimulációra senki ne számítson. Szolid, kissé csúszkálós, gázzal játszós, keveset fékezős játék az NFS: MW, megfelelően lazára vett gumiszalag AI-vel – el lehet húzni a többiektől, de kilométereket nem fogsz rájuk verni, a szakaszok végén hajlamosak ismét felzárkózni a kis huncutok. Az ütközés erősen kerülendő, egy alapos csattanás után nehezen úszható meg a kipördülés – az élet más (hasonlóan izgalmas) területeivel ellentétben itt jobb hátulról kapni, mint adni. A civil forgalom sikeres leküzdése, és a rövidítések gyakori alkalmazása (azaz a pályaismeret) a siker kulcsa – mindkét manőver esetén nagy segítségedre lesz a speedbreaker. Röviden: speedbreaker = limitált bullet-time, az idő gombnyomásra belassul, te pedig hajszálpontosan (és viszonylag kényelmesen) irányíthatod az autót a kívánt irányba. Hasznos dolog, és látványos is.

Ha már leírtam a látvány szót, térjünk át gyorsan a grafikára, ami kissé kétarcú bestia. A város masszív méretű, és meggyőzően változatos. Rockportot telepakolták egyedi helyszínekkel, ismétlődő objektumot ritkán látni, az úti menti fák hajladoznak a szélben, a sárgás-barnás-őszi színpaletta, és az időnként eleredő eső kifejezetten hangulatos. A sebesség rendben van (Xboxon és PS2-n egyaránt), a játék szinte mindig tartani tudja a 30 fps körüli értéket, és (részben az ügyes pályatervezésnek köszönhetően) látható pop-uppal sem nagyon találkozunk. Az érem másik oldala: alacsony felbontású textúrák, és (főleg PS2-n) furcsa, szellemképes elmosás. Utóbbi lehet, hogy motion blur akar lenni – ha igen, akkor kinézhetne jobban is. Vizuális szempontból egyértelműen az Xbox verzió a nyerő, a különbség nem radikális, de látható. Egész végig olyan érzésem volt, hogy ezt a játékot kezdetben következő generációs anyagnak szánták (jön Xbox 360-ra is) – az EA mondjuk mást állít, elmondásuk szerint a jelenlegi generációs masinákról húzták fel grafikailag a nextgen verziót. Tévedés ne essék: az NFS: MW egy „current gen" játékhoz, a város méretéhez, és a helyenként rombolható objektumokhoz képest abszolút jól néz ki, senki nem fog felállni mellőle egy „ehh, hiszen ez ocsmány" legyintéssel – maximum azok, akik már most totálisan beleélték magukat a több helyről beígért HD-korszakba. (Ők vegyenek Xbox Háromhatvanat…)

Itt a vége fuss el véle, jöjjön a végső ítélet: megéri e neked sokezer forintokat kifizetni a Most Wanted-ért? Meg bizony – ha szereted az árkád autóversenyeket. A NFS: MW tartalmas, jól összerakott játék, ami ügyesen egyesíti az eddigi NFS-ek közkedvelt elemeit. Ha utáltad az Undergroundot, de szeretted a Hot Pursuitot, szintén érdemes adni neki esélyt, az üldözések magukban megérik a belépőjegy árát. A zsánert megújító ötleteket, vérforralóan eredeti megoldásokat ne keress – ilyenek nincsenek, a Most Wanted szinte összes összetevőjét elsütötték már mások, máshol. Az új NFS azért jó, amiért az EA játékok jók tudnak lenni, ha odafigyelnek rájuk: ízlésesen összeválogatott, csillogó szalaggal átkötött csomagban kapod meg azt, amit a műfaj fősodra az adott pillanatban kínálni tud. „Best of Need for Speed" válogatás – mindenkinek, aki szereti.

Liquid
liquid@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Korrekt, tartalmas játéknak tűnik – kár, hogy még nem láttam élőben. Liquid, hozd vissza, vagy töröltetem a WoW karakteredet a Blizzardos haverommal.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

EA CANADA / EA

PS2, XBOX, X360, GC, DS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2 – 1-2 Játékos, dpl II, 16:9; memóriakártya 8mb (85KB); analóg irányító (dual shock)

✓ remekül összerakott, a legjobb nfs-elemeket egybegyúró folytatás
× gyenge sztori, helyenként mosott grafika, nincs online multi

XBOX – 1-4 Játékos; 11 blokk, dd 5.1, 16:9, xbox live

✓ remekül összerakott, a legjobb nfs-elemeket egybegyúró folytatás
× gyenge sztori, apróbb grafikai hiányosságok

XBOX	PS2
9 pont	8.5 pont



AZ ÉBREN ÁLMODÓ MŰVÉSZ

Kojima, Miyamoto, Suzuki, Mikami, Molineux – a sort ugyan lehetne folytatni, de egészen biztosan nem lenne a végén sem tíznél több név a listán. Olyan emberek ők, akik forradalmárok a játékfejlesztésben, ha nyilatkoznak, az összes játékújságíró lélegzetvisszafojtva jegyzetel, és ha új fejlesztésbe kezdenek, játékosok ezreinek melegszik meg a szíve. Ők nem csak simán „megcsinálják" aktuális játékukat, hanem *megalkotják* azokat, és közben beletesznek valamit saját lényükből is, így évek alatt olyan ismertségre tettek szert, hogy nevüket a legtöbben ismerjük.

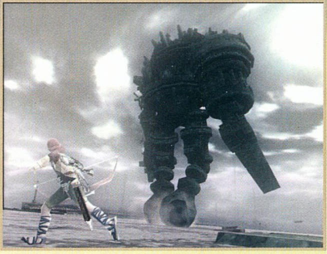
Fumito Ueda.

Mond bárkinek ez a név valamit? Attól tartok, kevés ember tudná azonosítani név alapján az egyébként rendkívül fiatal *művészt*. Itt az ideje, hogy nevét minél többször leírjuk, memorizáljuk és elmondjuk játékostársainknak. Fumito Ueda. Aki megalkotta négy éve az Ico-t és most elhozta nekünk a **Shadow of the Colossus**-t. Korunk egyik legnagyobb játékfejlesztője, aki a létező legnagyobb tiszteletet érdemli. Saját bevallása szerint egyetlen titka van csak: realitást álmodott a játékaiba, de ne a szó hagyományos értelmében gondoljunk valósághűségre. Elképzelt egy világot, melyet álmaiban látott, majd a végletekig kidolgozta azt. Véleménye szerint alá kell merülni az általa alkotott birodalomba, hogy teljesen átérezhessük és átélhessük a működését. Hiába meseszerű az egész, mégis reális: ha létezne, egészen biztosan így működne, ahogy Ueda a játékaiban bemutatja. Habár neve szakmai körökben már korábban is ismert volt (pl. a Saturnos Enemy Hero is többek között az ő nevéhez köthető), az igazi lehetőség mégis 1997-ben jött el számára, amikor a *Sony* felkérte arra, hogy álmait ossza meg másokkal is egy játék formájában.

AZ ICO KULTUSZ – NÉGY ÉVVEL MEGJELENÉS UTÁN

Az Ico gyakorlatilag a **legkultikusabb** játék ebben a konzolgenerációban. Pont. Tartalmazza mindazt, ami ebben a szóban megtestesül. Óriási szakmai elismerést aratott, milliónyi díjra terjesztették fel, melyek nagy részét el is nyerte. Ahogy az újságírók, úgy a játékosok is rajongtak érte, anyagilag mégsem lett siker – napjainkig ugyan eladtak vagy egymilliót belőle, de nagy részét budgetként, teljes áron ugyanis alig vették. Aki valaha játszott vele, az a mai napig a szíve mélyén őrzi, és ha közvélemény-kutatást tartanánk a PS2 legjobb játékairól, egészen biztosan benne lenne legtöbbünknél az ötös listában. Szinte hihetetlen, de immár négy év eltelt a megjelenése óta, az élmény mégsem fakult – és hogy újra elő fogjuk venni a Colossus után, az is teljesen biztos.

Nagyon kevesen tudják, de eredetileg az első számú Playstation volt célplatformként megjelölve, amikor Ueda saját csapatával – melyben az induláskor összesen csak kilenc fő dolgozott – nekikezdett a munkálatoknak '97 végén. Merész vállalkozás volt ilyen kicsi csapattal belevágni a fejlesztésbe, de Ueda mégis biztos volt abban, hogy egyszerre helyt tud állni rendezőként, művészeti vezetőként és designerként is. A neten lehet találni több PS1-es képet, sőt még egy videót is a fejlesztés korai szakaszból, melyek alapján egyértelművé válik, hogy toronymagasan a legszebb játék lett volna, ha megjelenik még arra a generációra – így viszont a Vagrant Story-nak jár ez a titulus. Úgy képzeljétek el a játék akkori kinézetét, mintha olyan hardver futott volna alatta, amely mintegy átmenetként helyezkedne el a PS1 és PS2 tudása között.





A fejlesztők egyébként már ekkor eldöntötték, hogy nem fognak használni motion capture-t. Ez napjainkra annyira szabvánnyá vált, hogy e nélkül szinte el sem tudunk képzelni egy játékot – hiszen a valóságosnál nem létezik reálisabb mozgás, nem igaz? *Ueda szerint nem.* Az Ico-nál tökéletesebb mozgás animációra kevés példa van, és bár hihetetlen, de mindent maguk animáltak a készítők, nem használtak mocapet!

Sajnos a fejlesztés során mégsem tűnt minden tökéletesnek, olyan sokat akart Ueda, hogy két év után rájöttek, a PS1 nem bírja el az ötleteket. Döntés előtt álltak: vagy abbahagynak minden fejlesztést, vagy kompromisszumokat kötnek. A harmadik utat választották: megvárták a PS2-t. Emlékeztek még, hogy a gép indulásakor mennyit panaszkodtak a fejlesztők, hogy mennyire nehéz programozni a Sony új konzolját? Az Ico stábja csak mosolygott – amivel eddig szenvedtek, az egy csapásra tökéletesen kivitelezhetővé vált. És amit elterveztek, azt meg is valósították végül: az Ico minden szempontból lett annyira jó, hogy ha most, jelen generáció utolsó évében jelenne meg – amikor Resident 4-ek és Metal Gear 3-ak jelennek meg PS2-re –, akkor is kilenc ponttal jutalmaznánk legalább.

Eredetiségben nem volt hiány, és erről azért szükséges ilyen hosszan beszélnünk, mert a Shadow of the Colossus megértéséhez mindent tudnunk kell az Ico-ról – olyanok ők, mint apa és fia, ugyan közösek a génjeik, mégis különálló egyéniség mindkettő.

Mivel az volt a fő cél, hogy a játékos minél jobban belemerüljön a világba, így száműzték a zavaró tényezőket: nincsen életerő-csík, tárgylista, háttérzene (!) és emberi karakterek (!!) sem a játékban. Ez a koncepció átmentődött később a Wandába is: abban összesen két fegyverünk van, nincsenek párbeszédek, és ugyan az életerőcsík és a kitartás-mérce bekerült, mégis a lehető legegyszerűbbre sikerült megalkotni mindent – ennél letisztultabb nem is lehetne pl. az irányítás (a kontroller több gombjára nincs is szükség – ez nagyon örömteli, falra tudok ugyanis mászni attól, ha napok kellenek már annak az elsajátításához is, hogy elinduljunk a karakterünkkel). Egy szóval jellemezhető csak az egész koncepció: *zseniális.*

Négy év persze óriási idő egy fejlesztés során. Érdekesség, hogy az első elképzelések szerint a szarvacskákat Yorda hordta volna – ha nem is a fejére nőve, hanem egyfajta viking-sisakot viselve. Ez ugyebár annyit módosult, hogy Ico száműzetésének okává vált a végső verzióban. Az első képeken látható az is, hogy eredetileg sokkal nagyobb korkülönbséget lett a két szereplő közé tervezve: a kisfiú valóban nagyon fiatal lett volna, Yorda pedig érett, 30 év körüli nő. Egy dolog azonban változatlan maradt egészen végig: a kettejük közötti kötődés a kézfogás ellenére nem csupán fizikai, sokkal inkább mentális; nem véletlen, hogy bármi áron meg akarjuk menteni a lányt – ismét egy olyan elem, ami visszaköszön majd Wanda szerepébe bújva is.

Akinek véletlenül kimaradt annak idején az Ico, az igyekezzen minél előbb pótolni. Manapság már aprópénzért hozzá lehet jutni (már ha találunk olyan helyet, ahol még kapható), és hamarosan újra kiadják majd, ugyanis a Colossus eladásai cseppet sem meglepő módon erőteljes pozitív hatást gyakoroltak az Ico fogyására is. Aki megszerzi, az beszállhat az évek óta zajló vitába, mely a befejezés körül alakult ki. Nyilván mindenki kialakíthatja a saját értelmezését is, de ha valakit érdekel, akkor le-







írom, Ueda egészen pontosan mire akart utalni vele, ugyanis évekkel a megjelenés után elárulta. (Figyelem! Aki még nem játszotta végig a játékot, azonnal ugorjon a következő bekezdéshez!)

A második végigjátszás utáni dinnyeevős befejezés kizárólag mókából került bele, semmi különösebb céljuk nem volt vele, a japánok általában a dinnyére asszociálnak az óceánról (komolyan!). Egy animátor saját szórakoztatására csinálta, így hát beletették, hogy ne kelljen kidobni, ha úgyis készen van. Sokkal több vitát váltott ki az évek során az első befejezés. Yorda partra sodródik, és játékosok milliói ugrottak egymás torkának, hogy vajon élt-e ekkor (ez lenne az egyértelmű happy end), vagy halottan úsztatta ki a víz (ez pedig a szomorú vég). Ueda elárulta: egyik sem. Ico a csónakban elalszik, amit utána látunk, csak álom: annyira szeretné látni Yordát, hogy megjelenik előtte. Ezek szerint viszont mégsem élte túl a lány az egészet – már ha egyáltalán létezett.

NICO – WANDA – SHADOW OF THE COLOSSUS

Ahogy fent már említettük, az Ico inkább szakmai, mintsem anyagi sikert aratott, Ueda mégis tovább álmodozhatott, a Sony ugyanis felismerve zsenialitását, újabb négyéves projekthez biztosította az anyagi hátteret.

Az első munkacím a Nico volt, mely a Ni és az Ico szavakból állt össze – ez alapján mindenki Ico folytatást várt. Ueda is fel-, majd elvetette ezt a lehetőséget – úgy érezte, hogy az előző történet teljes egészében le van zárva, kerek egész, nem érdemes háborgatni. Ehelyett ugyanabban az álomvilágban bolyongott tovább, ahova korábban már ellátogathattunk. Ezúttal azonban nem hatalmas belső tereket képzelt el háttérként, hanem óriási bejárható területet, melyen kedvünkre barangolhatunk lovunk hátán, közben pedig nem mellékesen óriási bestiákat vadászunk le. Ha belegondolunk, maga az alapötlet teljesen irreális: kis hangyaként szállunk szembe óriásokkal – a józan paraszti ész szerint egyszerűen esélyünk sincs! Ezt az ellentmondást egyetlen módon lehet csak a realizmust megőrizve feloldani: minden kolosszusnak rendelkeznie kell olyan gyenge pontokkal, melyeket megtalálva valóban lehet esélyünk ellenük. És ezzel az utazás és harc mellett Ueda egyben az agymunkát is a középpontba helyezte: Dávidnak csak akkor van esélye Góliáttal szemben, ha túl tud járni az eszén.

Az Ico-hoz hasonlóan a Colossus-ról is lehet korai videókat találni a neten – ami a legszembetűnőbb bennük, hogy a kietlen pusztákban lovagolva a távolságok ugyan valóban hatalmasak, de hiányzik a terepnek az a változatossága, sokszínűsége, ami végül belekerült a programba. A fejlesztés alatt nagyon sokat változtak a kolosszusok is: a tó közepén lévő emelvényen „élő" óriás pl. a sztyeppéről került végső lakhelyére, a kezdetben bikára hasonlító első ellenség pedig szépen alakult át az idők során – ugyan hasonlít még régi önmagára, mégis sokkal izgalmasabb, részletesebb új formájában.

A legérdekesebb a fejlesztés legelején elkészített pilot (a fogalom ismerős lehet a filmsorozatokból, bár itt nem nulladik próbarészt jelent, hanem videót arról, hogy milyennek képzelik a készítők a majdani játékot). Ebben a videóban négy (!) szarvassisakos harcos közös erővel győz le egy AT-AT lépegetőre emlékeztető kolosszust. A kard és íj, mint alapfegyver már itt megvannak, akárcsak a bestia szőrébe történő kapaszkodás. A társak össze is dolgoznak, míg az egyik íjjal eltereli a figyelmét az óriásnak, a másik felmászik a hátán. Itt még nem fényesen világító gyenge pontot keresve végzik ki a szörnyet, hanem a koponyáján lévő nyílásba hatolnak a fegyverrel!

A kezdeti találgatások után a játékosok számára is egyre nyilvánvalóbbá vált, hogy nem az Ico második része lesz a fejlesztők új munkája, hanem egy arra sokban emlékeztető, ugyanakkor teljesen új ötletekkel telepakolt alkotás. És az „új" szót itt nem csak arra értjük, hogy belekerülnek az elsőben még nem szereplő elemek. Nem, az új szó itt azt jelenti, hogy belekerülnek a játéktörténelemben még sosem látott újdonságok.

Ígérni persze mindenki tud, ezt már megszokhattuk. Bevallom őszintén, hogy elképzelni nem tudtam, hogyan fog összeállni ez a sok ötlet élvezetes játékká. Jó egy hónappal a megjelenés előtt kiadtak egy videót, amiben nem szerepel más, mint tíz percnyi küzdelem a második kolosszussal, a megpillantásától a legyőzéséig. Hihetetlen, de még ekkor sem értettem, hogy a csoda, amit látok, hogyan lesz megvalósítható. Aztán megjelenés után annyit játszottam vele, hogy egy héten keresztül minden éjszaka vele álmodtam. Ueda átadott nekem is valamit az álmaiból…

Visszatérve egy kicsit a nevek keveredésére: a Nico címet leváltva végül a *Wanda és a kolosszus* címet kapta a keresztségben a játék (a félreértések elkerülése végett: a főszereplő férfi neve Wanda) Japánban, míg mindenhol máshol a világon a sokkal hatásvadászabb „A Kolosszus árnyéka" címen jelenik meg. Úgy gondolom, hogy teljesen mindegy, mi lett végül az elnevezése, a történet és a játékmenet ellenére mégiscsak az Ico folytatását kaptuk meg, legalábbis az élményt tekintve. Elég, ha csak a korábban említett „meseszerű realitást" nézzük: míg a környezet, a világ, a szereplők és a történet teljesen mese- és álomszerű, addig a mozgások, az animációk, a fizika és a terep modellezése mindent odaver realitásban. Az Ico-ban a hatalmas belső terek domináltak (és annál döbbenetesebb élmény volt egy-egy hatalmas csarnok bejárása után kijutni a szabadba), de a Wandában sokkal jellemzőbb az óriási nyitottság (azért nyugodjunk meg, egy-két ellenfélnél visszaköszönnek olyan helyszínek, amelyek akár az elődben is szerepelhettek volna). Előbbiben is gyakran láttuk a hatalmas kiterjedésű vidéket, de nem mindenhova tudtunk eljutni – ezek inkább csak annak szimbolizálásaként voltak jelen, hogy lássuk, a kastélyon túl is hatalmas a világ. A Colossus-ban lehetőségünk nyílik arra, hogy a térképen bárhova – BÁRHOVA! – eljussunk valamilyen formában: gyalog, mászva, úszva vagy lóháton. A víz alá és a legmagasabb csúcsokra is. És ha valami magas pontról letekintünk a mélybe, akkor mindig ott van a megnyugtató érzés, hogy bármit is látunk a szemünk előtt, vezet oda valamilyen út. A belső és külső helyszínek kontrasztja egyébként a színekben is tükröződik, az Ico hatalmas várában kicsit maszatosabbak a tónusok, érezzük, hogy szinte ránk telepednek a falak minden irányból. A Wandában ezzel ellentétben a fények játéka és az élénk színek dominálnak.

Még egy nagyon fontos párhuzamot meg kell említenünk, mielőtt végképp rátérnénk a Colossus bemutatására. Ami az „első részben" a kisfiú és a lány szoros kötődése volt, az a második részben is megvan, de ezúttal kettős. Wandát szinte mindenhova elkíséri útján a lova (a néma lány helyett egy beszédre szintén képtelen állat lesz az, aki az érzelmi kötődéssel garantálja a társas magányt), de küldetésének igazi célja az, hogy a hozzá legközelebb álló személyt, a halott lányt megmentse.



SZÍV ÉS LÉLEK

A rövid, szívszorító intróban egy fiatal lovas útját kísérhetjük végig gyönyörű tájakon. Hágókat, völgyeket, gigantikus hidat és egy hatalmas templomot látunk – ez lesz úti célunk, ahova tartunk. Hamarosan azt is megtudjuk, miért – van velünk még egy halott fiatal lány.

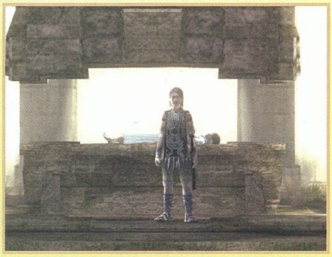
Őt hamarosan az oltárra fektetjük, majd egyezkedés veszi a kezdetét egy test nélküli hanggal. Míg mi párunk életét szeretnénk visszakapni, addig ők cserébe a környéken élősködő kolosszusok legyőzését kérik cserébe. Öngyilkos küldetés? Mégis gondolkodás nélkül elvállaljuk.

Gondoljunk vissza egy pillanatra arra, hogy volt-e kidolgozott története az Ico-nak. Nem volt. A fausti egyezség megkötése után itt se számítsunk arra, hogy szájbarágós stílusban elmagyarázva, óriási fordulatoktól sem mentes sztorit kapunk. A nagy elődhöz hasonlóan itt sincsenek párbeszédek (a játék során talán egy sem!), csak néha egy-két monológ hangzik el – a vizuális megjelenítés önmagában mindent elmesél, tán még hatékonyabban, mint akármennyi szó tenné. Ugyanúgy, ahogy a túlbonyolított gombkiosztás, úgy a felesleges történeti elemek is csak zavaró tényezők lennének – egyszerűen nincs szükségünk rájuk. Az egész játék alatt nem tudjuk meg, hogy kik Wandáék, honnan jöttek, mi a lány halálának oka – gyakorlatilag semmit nem tudunk meg róluk, mégis olyanok, mintha évek óta ismernénk őket, és megőrülünk azért, hogy megmenthessük a lányt. Ő egyébként ennyi erővel akár Wanda testvére is lehetne, valamiért mégis úgy sejtjük, hogy a szerelme. Érdekes, hogy a karakterek kidolgozottságának hiányában képes a játék mindent hangulati elemekkel pótolni, a sokszor hiányolt jellemábrázolás itt hiába merül ki néhány elnagyolt vonásban, mégis úgy érezzük, ha Wanda megtesz *mindent*, akkor nekünk is meg kell – egy percre sem vonjuk kétségbe azt, hogy szembe kell szállni a nálunk százszor nagyobb ellenfelekkel, ha ezzel megmenthetjük kedvesünket.

És ha már alcímként a „Szív és lélek" szerepel felül, nem hagyhatjuk ki a játék záró képsorait sem. Erről egy külön részt írtam, amit sajnos ki kellett vágnom a cikkből, mert a végén több ezer karakterrel túlléptem a megadott korlátot még anélkül is. Így fájó szívvel megszabadulva ettől a szövegtől csak egy gondolatot emelek át: ez alatt a negyed óra alatt olyan érzelmek lesznek megmozgatva bennünk, mint a düh és szeretet, a felháborodás és megbékélés, a szomorúság és gyász. Úgy játszik az érzelmeinkkel Ueda, mint zenész a hangszeren – ebben is zseni.

A játékmenet végtelenül egyszerű: kardunkat és íjunkat felhasználva le kell győznünk 16 kolosszust. Nincs ötszáz fajta megszerezhető fegyver, mellékküldetés, ellenfél. Van helyette a hatalmas bejárható világ, melyben ugyan a madarakon kívül semmilyen állat nem él (később tudjuk csak meg, hogy elátkozott vidéken járunk), a növények és a természeti képződmények mégis végtelen változatosságot garantálnak neki. Nézegessük gyakran a térképet és keresgéljünk izgalmasnak tűnő pontokat!





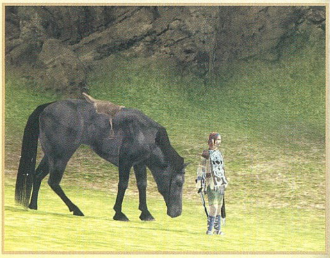
Nem kell állandóan csak rohanni a következő kolosszushoz, fedezzük fel mellette a hatalmas világot is! Itt még eltévedni is élvezetes, mert legalább közben világot látunk – mezőket, sivatagokat, mocsarakat, tavakat, vízeséseket, hidakat, hegyeket, völgyeket, sziklafalakat, sűrű erdőket és megannyi olyan helyet, melyen járva elmerengünk azon, hogy ez az igazi művészet, olyan világot alkotni egy játékban, mely nem csak eszközként funkcionál (hogy pl. A-ból B pontba való eljutás közben legyen valami a szemünk előtt), hanem önmagában is megállja a helyét. Én többször bolyongtam órákat, és valószínűleg így is rengeteg olyan pontja van a térképnek, ahova még nem jutottam el. Néha egyébként mindenképpen el fogunk tévedni, ugyanis a soron következő kolosszust úgy tudjuk megtalálni, ha kardunkkal összegyűjtjük a nap fényét, és amerre a sugarat a leginkább fókuszáltan tükrözzük vissza, abban az irányban találhatjuk a lényt (emellett, ha jó felé megyünk, egy madár is elkísér). Igen ám, de a nap nem süt pl. barlangokban és az erdő mélyén sem…

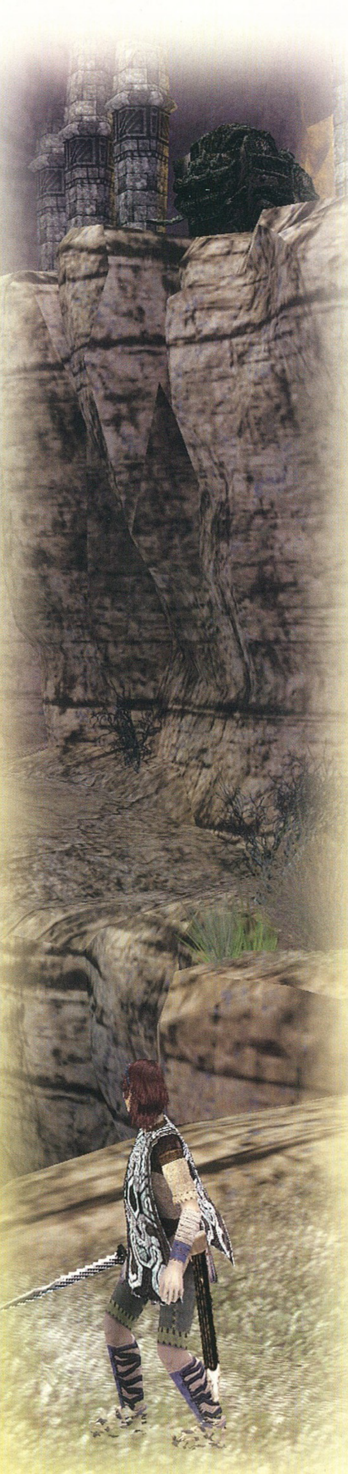
AKIK ÓRIÁSSÁ TESZIK A JÁTÉKOT

Minden játékban kihívást jelentenek a főellenfelek. **Hát itt csak azok vannak**. Minden esetben harmonikus kapcsolatban élnek környezetükkel, soha nincs olyan, hogy idegennek éreznénk őket a lakóhelyükön. A tóban vízi óriás él, akit a vízben kell legyőzni, de fogunk csatázni a levegőben is, hatalmas barlangokban, gejzírmezőn, arénában és sivatagban. Akárcsak a környezet, a benne élő lények is a lehető legnagyobb változatosságot mutatják főbb tulajdonságaikban, méretükben és sebességükben. Láthatóan az volt a cél, hogy ne legyenek unalmasak egy idő után sem, így a fejlesztők addig játszogattak a méretekkel és a sebességgel, míg kialakultak végső formájukban. Vannak, akik inkább gépiesek, mozgásuk is mechanisztikusnak tűnik, míg mások állatokra hasonlítanak. Egyesek akkorák, mint egy toronyház, mások alig négyszer akkorák, mint mi (ennek ellenére olyan gyorsak, hogy legyőzésük szinte nehezebb, mint óriási társaiké). Én a humanoid testalkatúakat szerettem a legjobban, bár tény, hogy értük fáj a leginkább az ember szíve, miután legyőzte őket. De hiszen ez a cél, mondhatná bárki. Igen, de néhányuk olyan aranyos és szimpatikus, hogy szinte a szíve szakad az embernek, amikor le kell vágni őket. Gondoljunk bele, hogy mit ártottak ők nekünk. Mi mentünk oda hozzájuk, mi másztunk fel rájuk, majd kardunkkal mi semmisítettük meg őket… Nem akarok lelőni semmilyen csattanót, de hamar lehet már sejteni, hogy nem teljesen azok, akiknek látszanak. Legyőzésük után diadalmas zene helyett gyászindulóra emlékeztető szívszaggató dallamok hangzanak fel, és testükből fekete sugár tör elő, melyet mi gyűjtünk össze. Ezután a forgatókönyv minden esetben azonos: elájulunk, a templomban térünk magunkhoz, ahol minden alkalommal eggyel több emberszerű fekete árny áll körül minket… A legyőzött bestia templomban álló szobra pedig porrá omlik, a zengő isteni hang pedig rövid segítséget nyújt, hogy merre keressük a következő óriást.

És akkor nézzük, hogy mitől olyan csodálatos az eddig leírtak mellett a Shadow of the Colossus! Mindegyik lény egy külön rejtvény, amit meg kell fejteni, hogy le tudjuk győzni. A környezetben található tereptárgyak és a szörny „felépítése" gyakran se-







gít, és érdemes mindig számításba venni az eszközeinket. Az íjjal az esetek többségében nem tudunk sebzést okozni, viszont figyelemfelkeltésre nagyszerűen alkalmas. A kitartás mércénk, amely minden egyes legyőzött ellenfél után megnő (és második végigjátszás után már a teljes jobb alsó részét betölti a képernyőnek), folyamatosan fogy, ha belekapaszkodunk a lények szőrébe (ezeken lehet feljutni a megfelelő helyekre, de nem minden testrészen nő ám szőr!), és természetesen könnyen a földön találhatjuk magunkat, ha elfogy az energiánk, és nem állunk stabilan.

Soha nem az vesz el sok időt, ahogy a kritikus pontokon megszúrjuk kardunkkal az ellenfeleket, hanem az, hogy rájöjjünk arra, hogyan lehet ezekhez eljutni. Általában minden lényen több van belőlük, de mindegyikbe csak bizonyos számú alkalommal lehet döfni, tehát mindet meg kell találni a boldoguláshoz. A csaták 70 százalékát az teszi ki, hogy rájöjjünk a titok nyitjára – borzasztó nehéz! A nyolcadik kolosszustól kezdve kezdenek durvulni a dolgok, nekem a kilencedik és a tizenkettedik ellenfél volt a mumusom. Az első néhány lény után már az is nehézséget fog okozni, hogy eljussunk odáig, hogy meg tudjunk kapaszkodni valami szőrdarabban! Amikor már rájöttünk a megfejtésre, jó eséllyel nem fog sikerülni elsőre bevégezni a feladatot: leesünk, nem sikerül megkapaszkodni, már tudjuk a megoldást, mégis bénázunk – ezzel megy el az idő 20 százaléka. A maradék rövid időben végezzük el a tényleges piszkos munkát.

Ezekből az arányokból jól látszik, hogy aki leírás alapján vagy egyéb külső segítség igénybevételével játszik, annak *jelentősen* lerövidül a játékidő, és nem mellékesen élete egyik legkeményebb agymunkájától – valamint egyik legnagyobb játékélményétől – fosztja meg magát. **(Éppen ezért nem fogunk mi végigjátszást közölni. Martin)** Könyörgöm, a saját érdeketekben ne tegyétek! Ha nem megy, pihenjetek, adjatok időt, amíg a látottak és tapasztaltak leülepednek a fejetekben – akár egy napot is. Volt, hogy éjjel kettőkor hullafáradtan, két óra sikertelen próbálkozás után feladtam a harcot egy óriási vízi teknős ellen (igen, ő a piszkos tizenkettedik ellenfél), majd másnap este feltöltődve, tíz perc alatt, első nekifutásra győztem le.

Igen, ebből következik, hogy lesznek olyan csaták, melyeket gyűlölni fogsz, annyira nehezek. Még miután rájöttél a titok nyitjára, akkor is. Nálam a gejzíres teknős volt a holtpont, amikor majd beleőrültem ebbe. Ugyanakkor utólag ezek maradnak meg a legnagyobb sikerélményként – és még évek múlva is emlékszik rá a játékos. A hatpontos produktumok főellenfeleire emlékszik valaki akár egy hónap múlva is? Aligha…

AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA

Ezúttal nem a kutya, hanem az Argo névre hallgató ló. Mivel hatalmas a szerepe a játékban – majdnem Wandához mérhető –, így megérdemel egy külön kis bekezdést. Először azt hittem, csúnya magyar szóval bemocapeltek egy lovat, annyira élethű a mozgása, de mint kiderült ugyebár, nem használták a fejlesztők ezt a technikát. Amennyire reális a mozgása, annyira jó lett a viselkedése is: érző, értelmes lény, ha veszélyes terepen próbálunk gyorsan átsietni vele, akkor felülbírálja a döntéseinket, és lassan, lépésben halad csak. Le lehet vele ugratni kisebb magaslatokról, de bizonyos szintkülönbségeknél felülbírálja az utasításainkat, és megáll. A konzoljátékok 99%-ával szemben itt nem lehet a „semminek" vagy a falnak futni folyamatosan (még a legnagyobb játékok is igénytelenek ilyen szempontból), ahol nem lehet tovább menni, ott megáll Wanda és Argo is. Hívni minden esetben fütyülve tudjuk, és ha képes megközelíteni a tartózkodási helyünket, jönni is fog. Lesz egyébként olyan csata, ahol csak a segítségével tudunk feljutni a Kolosszusra. Az elsőre bénának tűnő „szörfőzés" itt nyer jelentőséget, ugyanis a paci hátára felállva nagy területet belátva tudunk lőni.

MARTIN BELESZÓL!

Vannak játékok, melyekről kizárólag félig elsötétített játékszobákban, a villódzó TV képernyő művi, mégis varázslatosan megbabonázó fényében, a hangszórók dinamikus, mégis diszkrét duruzsolása mellett, kontrollert görcsösen markolva, a többi játékos bolonddal együtt, akit barátaidnak nevezel, lehet csak érdemben beszélni. A Colossus ilyen. Ezért most én is kussban maradok.

Céltalan lovaglás soha nem volt még ilyen élvezetes, mint Argo hátán. Eddig ugye az etalon az Ocarina of Time volt hatalmas belovagolható terepeivel. A ló ott csak utazóeszköz volt, melynek célja a gyorsabb haladás egyik pontból a másikba. Itt is eszköz a ló, de más célja is van: a gyönyörködés a tájban lóhátról olyan élmény, melyet nem tudunk racionálisan megmagyarázni – a szívben indít el valamit. Járjuk a vidéket, és nem csak a kolosszusokat keressük, hanem fellovaglunk a csúcsokra, szétnézünk, majd kinézve távoli érdekes vidékeket arra vesszük az utunkat. Sok év kellett ahhoz, hogy ezek a dög kolosszusok ekkorára nőjenek, tudnak még várni néhány óráig…

MINDIG MAGASABBRA

Ha feltétlenül meg kell találni az egyetlen olyan pontot, ahol bele lehet kötni a Wandába, az talán csak a titkos, rejtett dolgok kis száma lehet. Ugyan nagyon friss még az amerikai megjelenés, de a cikk leadásakor nem tudunk alternatív befejezésről, és a kezdeti pletykák egy rejtett, tizenhetedik kolosszusról is tévesnek bizonyultak. A szavatosságot elemezgetve mindenképpen ki kell térnünk arra, hogy annak ellenére, hogy elsőre nettó 10 óra alatt végig lehet vinni a játékot, miért kap mégis kiválót az értékelőben. Ennek egyetlen nagyon egyszerű oka van: nem attól lesz komoly szavatossága valaminek, hogy 100 óra kell a végigtoláshoz, vagy 600 autómatrica van benne – ha a nyolcadik óra után megunod, és sosem veszed elő újra, akkor nem ér semmit. Egészen más a helyzet, ha a játék minden másodperce öröm, és évek múlva is szinte szerelemmel gondolsz rá. Ha először végigvitted, akkor garantáltan neki akarsz futni még egyszer. Ekkor már rendelkezésedre áll a Hard Mode, és a Time Attack Mode, ahol jó néhány tárgyat össze lehet gyűjteni az alapfelszerelésen kívül, majd neki lehet állni a gyümölcsfák felkutatásának is. Később meg lehet próbálni felmászni a templom tetejére is, ha a kitartásunk már akkora, hogy a több perces, szünetek nélküli felkapaszkodásokat is kibírjuk. Aztán ha mindent letudtunk, akkor félretesszük kb. egy évre. Ez tuti. De ezután biztosan elővesszük, és még jó néhányszor megtesszük ugyanezt. A külföldi újságok szinte mindegyike kiemelte, hogy a Colossus újrajátszási értéke alacsony. Szerintem meg ezek az újságírók kiégtek már jó régen. Szív nélkül tesztelnek egy olyan játékot, aminek lelke van, és csak az képes észrevenni, hogy mennyire tartalmas, aki legalább olyan szeretettel közelít hozzá, ahogy Ueda azt megalkotta. Meg fogja hálálni a játék, higgyétek el! Évek múlva, kilencedik végigjátszásra is fogunk benne új dolgokat találni. Egyszer jól eltévedtem, és a térkép egyik sarkában kötöttem ki. Árnyék volt, nem tudtam a kardomat használni arra, hogy megállapítsam a kolosszus helyét. Azt hittem, hogy jó helyen járok, annyira tökéletesen ki volt dolgozva minden: nem pályaszéli kies táj terült el a szemem előtt, hanem kellemesen kialakított rét fákkal, bokrokkal, dombokkal, sziklafallal a szélén. Körbejártam, de nem volt ott semmi extra – lefogadom, normális esetben egy játékos egy végigjátszás alatt, hacsak véletlenül el nem téved, nem jár erre – a készítők mégis fontosnak tartották az egységesen magas színvonalú pályatervezés során, hogy a nem központi helyeken se a tucatdesign legyen az elsődleges. Itt aligha fogsz két ugyanolyan helyszínt látni, de talán még hasonló fát sem. És a többszörösen lesajnált PS2 grafikailag is jól teljesít, hiszen a látótávolság nagyon nagy, a kolosszusok kidolgozottsága pedig valami egészen valószínűtlenül részletes. Szükség is van minden egyes szőrcsomó kidolgozására, hiszen ezekbe kapaszkodunk.

Újabb villámteszt: hány játék zenéjét tudjátok eldúdolni fejből? Talán bennem van a hiba, de alig néhányét. A Crono Cross, a Final Fantasy és a Metal Gear Solid sorozat hangjai örökre beleköltöztek a fejembe, bármikor fel tudom idézni őket. Ilyenek lesznek mostantól a Wanda zenéi is, ott a helyük minden idők legjobbjai között. Önmagukban hallgatva is élvezetesek, de a legdöbbenetesebb az, ahogyan illeszkednek a játékba. A zene felveszi az aktuális harc ritmusát, mi pedig a zene ritmusára küzdünk, teljes a harmónia. Ha leesünk a földre, változnak a dallamok, de néha mászás után is, és mint már említettem, összeszorul a szívünk, ha a kivégzés utáni hangokat halljuk. A csendes Ico után itt csodálatos szimfonikus darabok simogatják a fülünket.

A MENNYBEN JÁRTAM EGY HÉTIG

És ebben az élményben mindenkinek része lehet, aki kellő nyitottsággal közeledik a játékhoz. Igen, vannak kisebb hibái, hazudnék, ha az ellenkezőjét állítanám. Előfordulnak csúnya bugok is (a legidegesítőbb az volt, amikor egyik csata után Argo teljesen eltűnt, és a következő ellenfélhez gyalog kellett elmenni. El tudjátok képzelni, hogy egy ekkora világban ez meddig tartott? :), de aki szerint ezek elnyomják azt az élményt, amit nyújtani képes, az ne játsszon vele. Kell hozzá érzékenység, bár a szívünket megérintő jelenetek mellett nem hiányoznak az adrenalin pumpáló pillanatok sem.

A legszomorúbb dolog pillanatnyilag az, hogy Európában sajnos csak jövő februárban jelenik meg. Reméljük azért, hogy az Ico-hoz hasonló igényes papírdobozos kiadást kapunk ezúttal is, extrákkal megspékelve. Bízunk abban is, hogy Ueda ezúttal nem csak szakmai, hanem anyagi sikert is arat – én a magam részéről mindenképpen hozzá fogok ehhez járulni a magam lehetőségeivel, és arra kérek mindenkit, hogy tegyen hasonlóan. Talán soha nem érdemelte meg egy szoftver sem ezt ennyire…

Vannak játékok, melyek funkciója jóval több a szórakoztatásnál – ezt kisujjból rázza ki a Colossus, de emellett olyan, mint hívőnek a mise, drogosnak az anyag, pároknak a szerelem. Ueda pedig napjaink egyik legnagyobb játékfejlesztője, ha ezzel kezdtem, akkor ezzel is kell zárnom. Jó isten, mit fog csinálni ez az ember nextgenen? Saját bevallása szerint még nem döntött, hogy látomásait PSP-n vagy PS3-on valósítsa meg legközelebb. Tőlem akár ZX Spectrumra is fejleszthet, akkor is megveszem.

Vega
vega576@freemail.hu

SHADOW OF THE COLOSSUS

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, memóriakártya 8mb (320KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ minden idők egyik legötletesebb, legművészibb, legmonumentálisabb alkotása. csakis legekben beszélhetünk róla

× ha valaki nem elég kitartó, és nem maga jön rá a kolosszusok legyőzésének módjára, akkor nagy élménytől fosztja meg magát

10 pont









HA NAGY LESZEK, GOKARTBA ÜLÖK

...mondja minden platformjáték szereplő. Aztán ahogy elérik a felnőttkort, valóban leteszik a jogsit, legyen szó kertésznadrágos olasz tömött bajszú csábítóról, szeretnivaló rókácskáról (?) vagy most a répafülű Jakről. Talán a játékújságírás leggyakrabban elsütött poénja az, amikor valamiről a hetvenhatodik bőrt húzzák le, hogy a tesztelő fájdalmasan rákérdez: *vajon mikor lesz már belőle gokartos játék?*

A Jak sorozat tiszta platformjátéknak indult három évvel ezelőtt, majd jó alaposan kitágítva a műfaj határait átvette a GTA játékok legjobb tulajdonságait (nem a koponyaroppantást, hanem a hatalmas bejárható várost rengeteg küldetéssel), végül mindent versenyek sorozatára felfűzve bizonyította, hogy évről-évre annyit képes (és hajlandó) újulni, ami éppen elég ahhoz, hogy fenntartsa az érdeklődést. Merre lehet még innen továbblépni? Az sem jó, ha folytatják (hiszen egy idő után nincs igazi változás, csak ráncfelvarrás), és az sem jó, ha teljesen új területre merészkedik egy játék (ugyebár a már említett gokart effektus, minden platformhősnek tudnia kell vezetni is, különben kiközösítik a többiek). Az iszonyatosan erős grafikai motor a korábbi epizódokban már bebizonyította, hogy képes pillanatok alatt a futkározást gázpedálra, az ugrálást kormánykerékre, a puskát pedig fedélzeti gépágyúra cserélni, ha erre adódik igény. A rajongók persze azonnal sokkot kaptak, amikor érkezett a bejelentés, miszerint idén „kicsit" mást kapnak: Jak autóba ül, Dexter pedig PSP-n megkapja a saját kis platformjátékát – a Jak brand pedig mára van annyira erős, hogy mindkettőt el lehessen adni.

NAGY AUTÓLOPÁS

Ne legyünk igazságtalanok, hogy szimplán legokartozzuk a Jak X-ben szereplő járműveket, hiszen sokkal inkább hasonlítanak homokjáró buggykra, persze jó adag extra nehézfegyverzettel, páncélzattal és motorral megerősítve. Esélyünk sincs őket összekeverni való világbeli megfelelőikkel, hiszen pont annyira vannak átalakítva, hogy illeszkedjenek a játék hátteréhez (ahol keveredik egymással a technológia és a fantasztikum), és alkalmasak legyenek arra, hogy nagyon csúnyán agyonlőjünk mindenkit, aki pályára merészel lépni rajtunk kívül. És bár kapunk egy kurta-furcsa melléktörténetet is körítésként (Éppen a „nehéz csontozatú" Krew halálát ünneplik hőseink annak lányával, aki elmondja, hogy apja kérése az volt, hogy ha távozik az élők közül, igyanak egy régen félretett borból. Ez meg is történik, azonban a bor mérgezett, és egy korábban felvett Krew-hologram arra kényszeríti Jakéket, hogy versenyezzenek a nevében – vagy halál fiai. Gáz sztori? Nem kicsit.), itt végig a versenyeké lesz a főszerep, az ismert karakterek csupán a hangulat garantálása céljából köszönnek vissza az átvezető jelenetekben, melyekből olyan „fontos" információkat tudhatunk meg, hogy éppen ki akarja levadászni becses személyünket, esetleg a két kommentátor hogyan idegesíti halálra egymást.

Essünk túl a nehezén: jelenleg a piacon nincs olyan autós játék, amiből ne lopott volna a Jak X legalább valami apróságot. Talán el sem hiszitek, de a járgányok tuningolhatók optikai és technikai célból egyaránt, akárcsak a Midnight Club 3-ban vagy a Need for Speed Undergroundban. Ha valakit a szokottnál is látványosabban sikerül kiütni a csatározásokból, akkor azonnali lassításban láthatjuk, ahogy elszáll, mint a győzelmi zászló, de saját repülésünkkor sincs ez másképp. Egy másodpercre sem merül fel bennünk, hogy a Burnoutban ugyanezt láttuk korábban. Apropó, irtás – nehéz jobb szót használni arra, ami a pályán zajlik. A fegyvereket stílusosan a különböző színű ecókból szólíthatjuk magunkhoz, egy részükkel a hátunkat fedezhetjük, míg másokkal magunk előtt tehetjük tisztává az utat. Soha nem láttunk ilyet a Wipeoutban vagy a Mario Kartban. Utóbbival ellentétben taktikázásra egyébként nem sok lehetőség adódik, annyira gyorsan zajlik minden, a győzelem néha nem is a teljesítmény eredője, hanem a szerencséé.

Driftelés, turbózás, ugratás – párhuzamokat több oldalon keresztül lehetne még sorolni (még egy utolsót engedjetek meg: az arénában vívott Deathmatch egy az egyben Twisted Metal Black), de felesleges. És bár ezeket fel lehet fogni úgy is, hogy a készítőknek nem volt eredeti ötletük, de mélyebb vizsgálat után kiderül, hogy ezúttal tényleg a legjobbat akarták mindenből.

ÍGY IS A LEGJOBBAK KÖZÖTT

Ha túltesszük magunkat az első döbbeneten, melyet az váltott ki, hogy úton-útfélen ezerszer látott játékmenetbeli elemekbe ütközünk, észrevesszük, hogy a kontroller hozzánőtt a kezünkhöz. Összesen 11 fajta játékmódot számoltam össze, ami szerintem világcsúcs ebben a stílusban, ráadásul korántsem mindegyik lerágott csont: kipofoztak a második és harmadik epizódból néhány izgalmas játékmódot (az Artefact Race-ben az ellenfeleket megelőzve kell felszedni a pályán rendre feltűnő tárgyakat), valamint újraértelmeztek régi klasszikusokat (a Death Race szinte tökéletesen rokonítható a Burnout Road Rage-ével – annyi különbséggel, hogy itt fegyvereket is használhatunk!). Körpályák, lekerített arénák, rally-s szakaszok – itt tényleg mindent megtalálhatunk, amit variálni lehet ilyen típusú játékokban.

Mindezt ráadásul olyan tálalásban kapjuk kézhez, hogy egy rossz szavunk sem lehet rá: az irányítás telitalálat, a lehetőségek közel végtelenek, a mesterséges intelligencia pedig olyan szemét, hogy az ember néha egy kanyarral a cél előtt legszívesebben odacsapná az irányítót a földhöz, ugyanis valahogy mindenki akkorra tartogatja a követőrakétáját, mely az első helyről az utolsóra dob vissza azonnal...

A grafika a korábbiakban megszokott minőségben kényezteti a szemünket (néha érdemes az apróságokra is odafigyelni, pl. hogy Dexter hogyan küzd csúcssebességnél, hogy el ne repüljön), és bár a zenék teljesen jellegtelenek, Dexter hangja mégis a játéktörténelem egyik legjobb szinkronja. A multiplayer játékmódokat valahogy így kell prezentálni 2005 végén, ahogy itt látható: minden PS2-re létező módon versenyezhetünk, osztott képernyőn, több gépet összekötve és a neten is. Minden nagyon szép, minden nagyon jó? Nem egészen. A Jak X korántsem az a fényesen tündöklő csillag, mint elődei voltak, csak egy nagyon élvezetes játék, melyet már milliószor láttunk más tálalásban. Megremeg a teszter hangja, amikor gyengeségét vallja be az olvasóknak: egyszerűen képtelenség a Jak X-re haragudni, mert elmondhatatlanul élvezetes.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Vajon Kojima bácsi lesüllyed odáig, hogy valamelyik MGS epizódba belecsempészik egy gokartos minijátékot...? Solid Snake az élen épp elsüt egy turbót, őt követi Vulcan Raven, aki az előbb vett fel egy minigunt a kocsijára, harmadikként száguld Psycho Mantis, aki a következő körre már kinézett magának egy pályán heverő ikont, amivel olyan effektet tud a többiekre nyomni, hogy felcserélődnek az irányok a kontrolleren...

JAK X

SCEE / NAUGHTY DOG

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos, online 2-6, headset
memóriakártya 8mb (984KB), dpl II
analóg irányító (dual shock)

✔ lehetetlenség komolyabb hibát találni benne, annyira szórakoztató
× ritka a pofátlanabbul összelopkodott játék

8 pont


576 KByte
a hely ahol játszva vásárolhatsz
Pólus
419-4117
Mammut II
345-8076
Árkád
434-8076
Campona
424-3424
PS2 - XBOX - GBA - GameCube - PSP - NDS
Duna Plaza
239-2858
West End
238-7576
EUROPARK
280-9585
Debrecen Plaza
06-52/342-120
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation
PC CD ROM
XBOX
AKCIÓFIGURÁK
GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
NINTENDO DS
PSP
Szeged Plaza
06-62/468-978
Kecskemét - malom
06-76/328-119
Online Áruház
www.576.hu
Telefonos rendelés
06-70-365-0385
www.576.hu







Amikor a Square megjelentet egy új SaGa részt, mindig remegés fogja el a gyomromat. Mindez abból fakad, hogy réteg-játékot tesztelni a leghálátlanabb feladatok közé tartozik, és a SaGa sorozat valamennyi rész ebbe a kategóriába tartozik. Itt két lehetőség kínálkozik: vagy rajongója lesz az ember a sorozatnak, vagy értetlen szemöldökráncolás közepette veszi ki a PS2-ből a lemezt. A helyzet pedig az, hogy én általában mindig az utóbbira éreztem késztetést, eddig bármelyik részt is tettem be a gépbe. Pedig tényleg nagyon jó ez a sorozat, érzem benne a potenciális pozitívumokat, de nincs mit tenni, nekem mégsem jött be annyira. Mindig is nehézkesnek, vontatottnak éreztem a játékmenetet, és sztorik sem tudtak a közelembe férkőzni, nem beszélve arról, hogy nekem nem tetszett a lineáris történetvezetés teljes hiánya (mely egyébként a sorozat védjegye). Ennek ellenére mégis unikumnak tartom a szériát az RPG-k között, mert a készítőknek van bátorságuk ragaszkodni a klasszikus alapokhoz, nem viszik el populáris irányba az anyagot, kielégítve ezzel a sorozat rajongóit.





SAGA

Az a tény, hogy a most megjelent Romancing SaGa a sorozat 11. (!) darabja, talán kellőképpen bizonyítja, hogy egy hosszú és szűk körben népszerű szériáról van szó. Ugyanakkor ez az adat azt is bizonyítja, hogy a sorozat népszerűsége soha nem volt túl nagy, mivel még ennyi epizód után is a játékosok többségének ez a cím nem sokat mond.

A SaGa sorozat első része 1989-ben jelent meg Game Boy-ra. Igen sikeres volt, hisz majd egy milliós eladást produkált. Amerikában is megjelent, igaz ott Final Fantasy Legend címmel. Érezve a sikert, két folytatás is érkezett '91-ben, mind a kettő Game Boy-ra, természetesen Amerikában FF Legend II és III címmel.

Egy évvel később a Square úgy döntött, megpróbálkozik egy SNES-es résszel is, ez lett a Romacing SaGa, melyet '93-ban a második, majd '95-ben a harmadik rész követett. Ezek közül egyik sem élt meg angol kiadást.

Ezután következett '98-ban és 2000-ben a SaGa Frontier 1-2 piacra dobása PS-re, amik már angolul is hozzáférhetőek voltak. Véleményem szerint a SaGa Frontier lett eddig a legjobb darabja a sorozatnak, azzal annak idején viszonylag sokat játszottam.

Időközben Japánban 2002-ben a WonderSwan Color nevű hordozható konzolra megjelent a Makaitoushi SaGa, ami az első Game Boy-ra megjelent epizód (FF Legend) felújított, kiszínezett verziója volt.

PS2-re az Unlimited SaGa megjelenésével érkezett meg a sorozat 2003-ban, és itt már nem csak amerikai, hanem PAL változatban is.

Mindebből látható talán, hogy tényleg egy hosszú, nagy kort megélt „sagaról" van szó.

A most megjelent Romancing SaGa – Ministreal Song, ahogy az már a címéből sejthető, gyakorlatilag a '92-ben SNES-re kiadott Romancing Saga felújított verziója. A kettő közötti differencia talán a Final Fantasy III, NES és DS verziója közötti különbségekkel érzékeltethető. A játék nagyon szép 3D-s grafikát kapott, ám megtartotta a sorozatra eddig jellemző szín és képi világot.

SZTORI

A történet egy olyan világba kalauzol minket, ahol a gonosz erőket századokkal korábban bezárták. Nem volt ez azonban olyan könnyű, mert három sötét istent kellett hozzá legyőzni. Az emberiség nem is lett volna képes erre a gigászi feladatra, ha nincsenek a jóságos istenek. Az ő segítségükkel sikerült elpusztítani az isten-hármasság két tagját, míg a harmadik, a legfiatalabb, Sharuyin erejét blokkolták, őt magát pedig bezárták. Több ezer évvel ezután a Sharuyint fogva tartó bilincsek lassan lazulni kezdenek, a gonosz újra fenyegetni kezdi a világot, bosszúra szomjasan.

JÁTÉKMENET

Persze a történet elején még a 8 főhősnek fogalma sincs, hogy mire vállalkozik. A Romancing SaGa ugyanis ragaszkodva a hagyományokhoz, több főszereplőt vonultat fel. Az elején bármelyik közül választhatsz. Gyakorlatilag 8 majdnem teljesen különálló történetet kapsz, melyben a legfőbb összekötő kapocs, hogy ugyanabban a világban játszódnak, valamint a főgonosz, Sharuyin személye. Persze aki arra gondol, hogy Final Fantasy jellegű játékmenet vár rá, az nagyot fog csalódni. Romancing SaGa hűen a többi epizódhoz, teljesen mentes a lineáris játékmenettől, mondhatnánk úgy is, a FFX totális ellentéte. Miután kiválasztottál egy neked tetsző karaktert, elkezdődik a történet, majd a játék szinte teljesen rád bízza, hogy merre indulsz tovább. Némi rébuszos utalásokat leszámítva egyáltalán nem rágják a szádba, hogy majd mit kell tenni és merre. Ebből következőleg nagyon könnyű elakadni, mert sokszor az embernek fogalma sem lesz, merre induljon tovább, sőt, a gyámoltalan játékosokkal az is megeshet, hogy csak céltalanul csatangolni fog a térképen. Mindezt nem hibaként hoztam fel, mert nem az. Egyszerűen azért tartom fontosnak hangsúlyozni, mert a játék tényleg nem mindenkihez szól, fontos tehát, hogy csak az szerezze meg, aki ismerte a korábbi részeket, esetleg ki tudja próbálni előtte néhány órára.

Aki például élvezi, hogy nem tukmálják rá, hogy merre kell menni és még az angolt is jól érti, annak viszont óriási élmény lesz a segítség nélküli a továbbjutás. A lényeg, hogy mindenre figyeljetek, a legapróbb dolgokra is, különben kíméletlenül el fogtok akadni! Még szerencse, hogy van egy Notes menü, ahol a Quest résznél valamennyire lehet követni, hol tartunk a történetben. Mindez talán abból fakad, hogy a játék őrzi a régi kalandjáték jelleget, csak épp modern grafikával, ahogy arról hzx is értekezett egy korábbi cikkében.

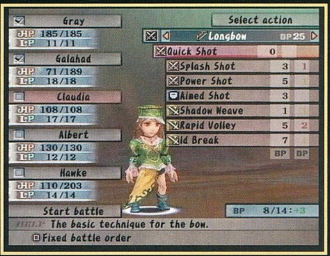
Viszont ha elfogadjátok a játékmenet sajátosságait, nagyon élvezetes lesz bejárni a Romancing SaGa világát, hisz egy hatalmas területről van szó. Nem beszélve arról, hogy a 8 történet kellő mennyiségű és minőségű szórakozást fog nyújtani!

Az anyag tartalmasságát tovább tetézi, hogy mindegyik karakterrel rengeteg titok és bonusz felszedhető. Persze a titok fogalma itt átértékelődik, a nemlineáris játékmenet miatt ugyanis kicsit nehéz eldönteni, mi számít titoknak és mi nem. Az azonban tény, hogy rengeteg felfedezhető tartalmat passzíroztak a stuffba.

Mindjárt itt van az úgynevezett Proficiencies, ami gyakorlatilag











speciális tulajdonságokat takarja, mint például a falmászás. Ezeket fejlesztve később a már bejárt helyeken új területeket lehet elérni, így szerezve újabb cuccokat és egyéb dolgokat.

HARCOK ÉS FEJLESZTÉS

Mint minden RPG-ben, itt is központi szerepet játszik a harc. Az ellenfelek a terepen fognak mászkálni, ha észrevesznek, akkor nekünk jönnek. A küzdelmek a szokásos régi SaGa rendszerben mennek, azaz körönként zajlik a buli. Észrevételem szerint a program valamivel könnyebb lett, mint elődjei. Az ellenfelek nem olyan vaskalaposak, egyedül a főnökök keményebbek.

A fejlesztési rendszer viszont kellőképpen összetett. Elég csak benézni a Status menübe, ahol öt különböző dolgot találunk. A Weapons résznél a fegyvereidet nézheted meg, ugyanis több fajta gyilkoló eszközt vehetsz magadnak. Ez a Techniques résszel van összefüggésben, mert a különböző típusú fegyverek eltérő technikákat tanítanak meg embereinkkel, tehát nem mindegy milyen fajtát veszünk. A fegyvernél érdemes figyelni a DP-re, ami azt mutatja, mikor kopik el a használt eszköz. Mielőtt ez bekövetkezne, érdemes kikovácsoltatni.

Az Armor a védő cuccokat takarja.

A Spells résznél a varázslatokat lehet átnézni. Ezeket boltokban tudod megvenni, bár ki is lehet fejleszteni néhányat. A boltokat amúgy is érdemes sűrűn látogatni, jó sok van belőlük, és sok mindent lehet venni.

Fontos, hogy a HP mellett találunk úgynevezett LP pontot is. Ez halálozás vagy menekülés (sőt néhány mágia esetében is) csökkenni fog, és ha nullára ér az a karakterünk végleg meghal! Ez az jelenti, hogy eltűnik a csapatból is visszahozhatatlanul! Tehát óvatosan ezzel, főleg azért, mert ha a főszereplőnek fogy el az LP-je, akkor Game Over.

Nem lényegtelen továbbá a class rendszer, mivel mindegyik emberünket be lehet sorolni különböző kasztokba. Ezzel lehet őket fejleszteni. Így más Skilleket is fognak megtanulni. Ehhez lila színű gömböket (Jewels) kell gyűjtögetni.

ÉRTÉKELÉS

A Romancing SaGa-ról tehát igencsak vegyes kép alakult ki bennem. Összességében nem jött be ez a rész sem, amit azonban a sorozat rajongói inkább dicséretnek vegyenek, mint kritikának. Megőrizte ugyanis egyedi jellegét, és nem akar kitörni rétegjáték jellegéből. És ez akárhogy nézzük pozitív, még akkor is, ha továbbra sem lesz az a kitörő kasszasiker.

A program tartalmasságának ecsetelését már megejtettem, úgyhogy a külső és az audio maradt. Előbbivel tökéletesen elégedettek lehetünk. Az, hogy a program immár teljes 3D-s külsőt kapott nem akadályozta meg a készítőket, hogy a SaGa sorozatra jellemző egyedi képi világot átmentsék. A szép színes városok és terepek, a jellegzetes kicsit tömzsi karakterek nagyon-nagyon különleges jelleget kölcsönöznek a játéknak. Minőségileg a program ott van a top grafikájú RPG-k között nem csak a magas fokú technika (mert ugye nem a poligonok számától függ a jó grafika) miatt, hanem a látványvilág szépsége okán is. Különösen tetszettek a harcok és a specko effektek, amik prezentálják, hogy van erő a PS2-ben.

A látványt ráadásul fülbemászó muzsika is kíséri! Nagyon szép számokat hallhatunk felcsendülni kalandjaink során.

Zárszóként talán annyit mondanék, hogy a Romancing SaGa-t a vállalkozó RPG-sek szerezzék meg, de akkor is csak nagy óvatossággal. A pontszámot is tessék így kezelni, ugyanis most is az a helyzet, mint az összes SaGa esetében, azaz ennél jóval magasabb és alacsonyabb pontot is megérdemelne, ízlés szerint.

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

A játék baja nem az, hogy egy bizonyos rétegnek szól – láttunk már ilyet. Szerintem azért ér 6 pont körül, mert ennek a bizonyos csoportnak sem nyújt semmi extrát. Nyugodtan el lehet menni a szűk rétegek felé, de a game akkor is üssön; üssön, mint egy REZ, vagy egy Vib Ribbon.



ROMANCING SAGA

SQUARE ENIX

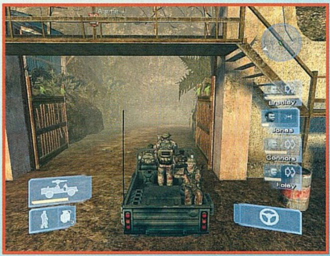
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ az eddigi rajongóknak nagyon fog tetszeni
× a többségnek még mindig megfeküdheti a gyomrát

6.5 pont





EXKLÚZÍV

Az alant felvázolt játék kapcsán legelőször az jutott az eszembe, hogy a 3D animátorok biztosan nem láttak még rakéta becsapódást, ugyanis az intróban, amikor egy ilyen eszköz telibe kap egy helikoptert, simán durran egyet, a gép pedig elkezd forogni és lezuhan – amikor szerintem az volna a helyénvaló procedúra, hogy egy hatalmas robbanásban leszakad a farok rész, a detonáció odébb löki a többi maradványt, ami füstölve zuhan nagy ívben a földre. De hát ez van, középszerű játékhoz középszerű bevezetés tartozik, mert azt előre bocsátom, hogy az értékelőben prezentált pontszám az szerintem most elég jól fedi a valóságot.

Mint az nyilvánvaló a képekre tekintve, a nagy vízen túlról megint csak egy csupa erős, okos, bátor és tettre kész emberből álló csapatot dobtak le hozzánk, akiket a rút és gonosz ellenség megtámadott, kilőtt, majd bántalmazott és börtönbe zárt, sőt még kínozni sem átallott. Kell ez fiúk, valahogy feledtetni kell ama történéseket, amik az iraki katonai börtönökben történtek az ugyancsak bátor és hazafias indíttatástól vezérelt amerikai katonák által.

Egy videojátékban nem is lehet másként: a GI Joe különítmény az igazság védelmében (meg effélék miatt) megy elbánni a világot fenyegető szemétládákkal, akik már nem is nevezhetőek embereknek, csupán az M16-os célgömbjében kószáló, lemészárolandó barmoknak. Eme jószágok most a nem is oly távoli jövőben építik a kis drogbirodalmukat, és ezt az eredeti Desert Strorm Delta Force alakulat nem nézheti ölbe tett kézzel. Útnak indul hát a régi csapat: Bradley, Jones, Connors valamint Foley, hogy rambózzanak egy jót Colombia fogdáiban, bázisain, épületeiben, erdeiben és barlangjaiban, valamint egyéb országok egyéb helyein. Az akciózás viszont nem egyből a csatatéren kezdődik, mivel a helikopter zuhanását követően fogságba esnek, és onnan kiszabadulva indul csak meg a daráló.

Az options-ben kutakodva érdekes lehet a 16:9 mód és a 60Hz-s képfrissítés bekapcsolása, és már indulhatunk is a harcmezőre – egy kis kiképzés után. Jó szokás szerint ugyanis betanulhatjuk harcosunk vezérlését, hogy ne a mélyvízben kelljen kapkodnunk és összevissza nyomogatnunk a gombokat, mivel ez a hirtelen halál egyik biztos előjele. Én is ezzel kezdtem, hiszen nem szégyen a betanulás, még egy olyan tévedhetetlen profinak sem, mint amilyen én vagyok. Bradley-t vezérelve próbálom felfogni az okosságokat, és hogy milyen lehetőségeim lesznek majd a játék folyamán. Nos, nem sok. Lehet kúszni és mászni, miközben oldalról gépágyúval lő valaki (és ettől majdnem besz*rtam, mert túl hangosra volt állítva a fejhallgató hangereje), fel lehet mászni dobozszerű objektumokra, majd kötélen lecsúszni a másik oldalon. A gimnasztikai gyakorlatok után a lőtér következett, ahol pisztollyal, gépfegyverrel és távcsöves mesterlövész puskával gyakorolhattam az ipart, majd a villanó (túszmentéshez használatos), füst (rejtőzködéshez jó főleg tanok ellen) és repeszgránátokat (egészségre káros repeszdarabokat tartalmaz értelemszerűen) dobálhattam, aknát telepíthettem (távirányítással és mozgásdetektoros detonátorral), és ennyi. A fegyvereknél megemlíteném a szokásos szórást, vagyis mozgó vagy álló helyzetben nagy valószínűséggel mellélövünk, így a jobb találati arány érdekében vagy térdelnünk, vagy pedig feküdnünk kell, ami azért is hasznos, mert az ellenség nehezebben talál el – és amikor erre rájön, odahajít egy gránátot, mire a játékos pánikszerűen próbál odébb mászni, vagy felkelni. Érdemes természetesen fedezékeket használni, amik mögül az irány nyilakkal tudunk kilesni és ügyesen megszórni az ellentábort. A fegyverhasználathoz tartozik még a különféle tüzelési módok variálása, vagyis egyes vagy sorozat, és annak figyelése, hogy ha kis fehér csillagot látunk valaki képe mellett, akkor azzal a cuccal az adott ember specialistaként sokkal jobban bánik, mint a többivel. Ez a csillagos dolog igaz az elsősegélynyújtásra és a robbanószer telepítésre is, tehát ha gyógyítunk, akkor nem szöszmötöl el vele a fickó, és egyes akadályok felrobbantása is rövidebb ideig tart.

Na, de még mindig a betanulásnál tartok, amiből most a fejlettebb rész következik, a csapatépítő tréning. Ennek a keretein belül sajátítja el az ember a tárgyak átadását és átvételét, és a parancsok kiadását. Mondjuk ha az egyik embernek már nincs ragtapasza, akkor adhatunk neki a miénkből, de ugyanígy lehet fegyvereket és egyéb cuccokat is adományozni és vételezni, mondjuk, amikor az alany a földön fekve jajgat, és nekünk megtetszik a gépfegyvere. A távparancs kiadás egyszerű: a célkeresztet a kívánt helyre irányítva küldhetjük a biztos halálba a többieket, vagy szólhatunk valakinek egy kis elsősegély véghezvitelére, hasra fektethetjük az osztagot hirtelen vész esetén, kiadhatjuk a lőszerpocsékoló „Fire at will" engedélyt, valamint pozíció tartásra vagy felzárkózásra bírhatjuk rá a többieket. Egyébként ugyanilyen módszerrel történik a járművekkel való operálás, azon belül hogy a kormányt fogja a vezető vagy váltson az első géppuskára, stb. Nagyobb hozzáértést kíván viszont a késleltetett parancs kiadása, amivel az adott helyen várakozó embereinkkel rajtaütést, meglepetésszerű támadásokat hajthatunk végre, de elég kevés helyzetben láttam értelmét ennek a használatára.

Most, hogy már ennyi mindent megtudtunk a lehetőségeinkkel kapcsolatban, lássuk, hogy mi mennyire használható a játék folyamán. Az első sarkalatos pont az embereink hülyesége, vagyis az AS, Artifical Stupidity, az AI ellentétje. A legelső és legnagyobb baj ezzel az, hogy ha nem küldjük őket fedezékbe, akkor ott maradnak a legnagyobb golyózáporban is és bátran lövöldöznek. Katonai szempontból ez talán nem is akkora baj, hiszen ha elmozdul arról a helyről, ahova állítottam, az parancsmegtagadás, katonai törvényszék, stb. De amikor elgondolom, hogy ezzel elég

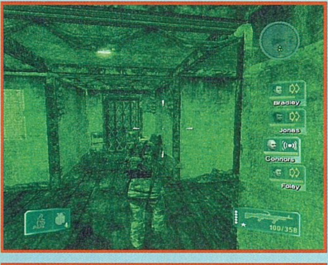
HOGY HÍVJÁK A NÉMET TERRORISTÁT? ICH BIN LADEN





















nagy szívességet tesz a következetes beosztott az ellenségnek, az már kissé nevetség tárgya. Egyébként lehetséges, hogy ezt a viselkedésmódit a „harctéri csodaragtapaszt" gyártók szorgalmazzák, mivel a sebesült és földön fetrengő emberünket eme találmány gyógyítja ki a legnagyobb sérülésből is. El is csodálkoztam, amikor az ellenséges tank telibe nyomta a bajtársamat egy lövedékkel, aki a detonáció után még egyben is maradt (tiszta terminátor), és az univerzális kötözőszer megoldotta minden gondját. A legnagyobb gondot ilyenkor az idő szokta okozni, mert a tapasz csak bizonyos ideig használható, ameddig a fickó piros életerő csíkja el nem fogy. Ekkor általában el is jő a megváltó *misszió faliόra* felirat **(Az angolod mindig zavarba ejtően jó volt. Martin :)**, szóval igyekezni kell. Sajnos a segélycsomagból nem adakozik bőkezűen a játék, és gyakran ellenséges állásokat kell lefoglalni, hogy begyűjthessünk párat, ami közben ugyanannyi el is fogy. Ez nem volna baj, de mint említettem, az embereim elég ostobák ahhoz, hogy állandóan lesérüljenek. Egyszer például egy dzsippel nyomultunk, és leszálltam róla már nem tudom kivel, hogy előremenjek kikémlelni az ellenség helyzetét. Ekkor látom az ikonokon, hogy az egyik emberem életereje igen gyorsan fogy. Rohanok vissza, hát a barom ott ült a kocsi hátrafelé néző ülésén békésen nézegetve a tájat, vele szemben pedig egy ellenség áll olyan egy méterre, aki megállás nélkül lövi egy géppisztollyal. Persze mire leszedtem a fickót a bajtársam is lemászott az ülésről, hogy a földön fetrengve sóhajtozzon medic-ért, mivel az ügyes programozók olyan scriptet nem csináltak, amiben a sebesült valamilyen járművön tartózkodik. Ez olyankor a legtutibb, ha maga a jármű veszti el a teljes életerejét, mivel a páncélozott autók legfőbb természetes ellensége a gépfegyver, és ezzel simán nullára



lehet lőni a csíkját. Ekkor a kigyulladó kocsiban elücsörögnek egy ideig a katonák, majd piros életerő jelzővel lemásznak a helyükről és lefekszenek a földre, hogy ott legyenek rosszul.

A harci rész azért nem olyan borzalmas, legalábbis azoknak, akik nem helyezik túl magasra a mércét. Az első pozitívuma az, hogy tényleg sok embernek kell egyszerre lövöldözni ahhoz, hogy a motor lelassuljon a lövedékek nyomvonalainak és becsapódásainak helyét számolgatva. Ezt talán úgy érhették el, hogy sorozatnál nem mindegyik golyót kezeli le az erre szakosodott rutin, és ez megmagyarázza azt is, hogy a zárótűzön miért futnak át olyan vidáman az ellenséges erők. Nem baj, a feeling azért megvan, kattognak a gépfegyverek, az emberek kiabálnak, néha egy gránát robban, sőt, még lopakodva is ölhetünk a harci késünkkel, amit használtam is párszor. Egy esetben például az erre a célra kihelyezett, mit sem sejtő, feltűnően a távolba bámuló áldozatomnak nem a nyakát kaptam el, hanem egy halálos lábszúrással végeztem ki. A lopakodáshoz kapcsolódhat még az éjjellátó berendezésünk is, ami azt hiszem az ilyen katonai játékok elengedhetetlen kellékévé nőtte ki magát az évek folyamán.

Ilyen hát ez a háborúsdi. A történet megy előre, ahogy mi is kapjuk a feladatokat és nyomulunk az elsődleges és másodlagos célokat jelző nyilacskák felé, és a cucc jó sokáig fent tudta tartani az érdeklődésemet, pedig mostanában csak este van időm tesztelgetni a játékokat. A végén tényleg csak azért lett elegem belőle, mert egy-egy pálya általában igen hosszú, és ugyan bármikor menthetünk menet közben, de ennek a lehetősége korlátozott, szóval érdemes a fő feladatok letudása után alkalmazni csak. Én pedig elhasználtam az összest, ragtapaszom sem volt, az elejétől újrakezdeni meg vagy fél óra szórakozást jelentett volna addig a pontig, ahol éppen tartottam. Lőszerhiánytól ellenben ritkán kell tartani, mivel az ellenség elejtett fegyverei felszedhetőek, sőt, direkt tárolnak is nekünk ilyesmit a bunkerekben és egyéb elfoglalható helyeken. Végezetül azt még hozzá kell tennem, hogy személy szerint nem kedvelem a csapat alapú harci elfoglaltságokat, pont az emlegetett debil mesterséges értelem miatt, és nem arra akarok figyelni, hogy éppen melyik emberem akarta szemből megnézni egy AK-47 golyóját. A grafikát végül is dicsérhetem, mert a jót megüti a Dzson-féle skálán, szép a rongybaba fizika halálkor, a hangok is elmennek, van headset támogatás, és a szavatosságra sem lehet panasz. Külön dicséretet érdemel a többjátékos kooperatív rész, ahol osztott képernyőn a társunk támogathat minket, sokkal nagyobb élvezeti szintre emelve a hangulatot.

(Ja, a húgom meg fellépett a Rocktogonban, mivel egy amatőr együttesben énekel. Jó volt, csak a ruhám még ma is tiszta cigifüst szagú. A bal fülemre viszont már hallok…)

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Elvtársak, ha nem muszáj, ne mérgezzük magunkat ezzel a játékkal. Ott a Colossus… Oké, félre a viccet: ez is csak egy a sok közül, 6 pont, magáért beszél.

CONFLICT: GLOBAL STORM

EIDOS

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (250KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ lehet benne lövöldözni, taktikázni, ragtapaszozni
× kezd unalmas lenni ez az irányvonal, ez is csak egy újabb conflict játék

6 pont



WRC rally evolved

A videojáték ipar tetemes arányban épít a folytatásokra. Most nem mondtam újdonságot, csak megjegyeztem. Azt én nem tudom, hogy a játékok hány százaléka készül valamely sikeres előd nyomán, de az biztos hogy igen-igen nagy hányada, elég csak megnézni akármelyik Konzol hírrovatát. Mellesleg a Krisztián biztos pontos adattal tud majd szolgálni e téren – valami érthetetlen, bizarr oknál fogva szereti a matematikai statisztikát a srác... Azt, hogy mindez (mármint nem Krisz érdeklődési köre) jó-e az iparágnak, illetve az iparágban tevékenykedőknek nem tudom, valójában nem is izgat. Sokkal inkább az, hogy mi játékosok nyerünk-e ezáltal avagy sem. Annyira azért nem nehéz állást foglalni a témában, mert amíg a filmiparban – nem vállalok nagy kockázatot ezzel a kijelentéssel – a folytatások döntő többsége nem éri el az első rész színvonalát (Krisz, statisztika?), addig a videojátékok tekintetében sokkal megosztottabb, egyúttal derűsebb kép bontakozik ki előttünk. Persze a költői kérdése nem elsősorban a „megújuló" sorozatokra vonatkozik (pl.: FF), mert ott azt hiszem a reprezentatív a válasz, sokkal inkább a rókabőr szériákra (pl.: ÍÉ).

Boncoláshoz most mégsem mosakszom be, azaz részletes elemzésnek nem fogom alávetni a problémát, hiszen jelen cikk tárgyán az messze túlmutatna. A folytatások minőségi megosztottságának demonstrálásához nem is kell messzire mennem, ugyanis pusztán ebben a hónapban *(azaz az előzőben, amikor vizsgáztattam az anyagot – samatőr)* öt tesztemből három egy korábbi sorozat aktuális darabja. Bizony, eltérő módon vetül rájuk a fény ennek a szempontnak a figyelembevételével. Az EyeToy szingli módja (de szigorúan csak az egyjátékos mód!) érzésem szerint gyengébbre sikerült a korábbinál, az ehavi SingStar tökéletesen megegyezik a korábbiakkal, míg a WRC – és itt kanyarodok rá mondanivalóm lényegére – pedig példaértékként szolgáló fejlődési tendenciát mutat – immáron ötödik éve!

A WRC számomra a játéksorozatok egyik etalonja. Minden egyes rész siker. Az adott időben és az adott vonatkoztatási rendszerben minden egyes rész súrolja a tökélynek hitt valami határát, ám minden egyes rész több, mint elődje és így sikeresen megküzd a kor újabb és újabb érvényű kihívásaival. Minden egyes részen meglátszik, hogy a programozók nem a babérjaikon ücsörögtek az eltelt időben, hanem elszánt munkába merültek annak érdekében, hogy a következő rész még jobb legyen. És ez rendre sikerül nekik.

Ezzel párhuzamban a WRC mást is jól példáz, mégpedig a PS2 evolúcióját. Azt, hogy hogyan vált a gép egyik hátrányából előny – nevezetesen, hogy a nehéz programozás hogyan eredményezte azt, hogy a gép teljesítménye az évek során látszatra óriásit fejlődött, holott csak a programozók tanulták meg az adottságokat egyre jobban kihasználni, aminek eredményeképpen gyakran keresgéljük az állkapcsunkat manapság éppúgy, mint a kezdeti időszakban – de ennek kifejtése megint csak többet érdemelne egy ehhez hasonló félmondatnál. Mindenestre egy biztos: a WRC-s fiúk / lányok egyre jobban kiismerték a gépben rejlő lehetőségeket. Hajlamos vagyok elhinni, hogy ha nem születhetne többé nextgen PlayStation, a programozók akkor is tartani tudnák a fejlődés ütemét és tizenöt év múlva olyan grafikát sajtolnának ki a PS2-ből, ami megközelítené az Xbox18000 nívószintjét!

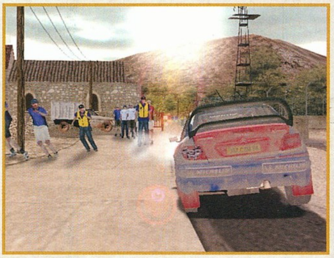
A WRC-nek mindemellett, hál'istennek, velős konkurenciája is akad, aminek mi játékosok csak örülhetünk. Összehasonlítgatásokba nem megyek bele, viszont nem nézhetünk el az egyik legfontosabb szempont mellett, miszerint a WRC a WRC hivatalos játéka, lévén a Sony – akárcsak a Forma 1 esetében – kizárólagos jogokat vásárolt meg kedvenc gyermeke számára. Na, most mit nem értesz? A Sony az egyik legnagyobb szórakoztató elektronikai óriáscég és rengeteg gyermeke van – többek között, tévék, discmanek, hifi berendezések –, melyek közül a Pléjsztésön keresztnevű a kedvence. Ezt én tudom. Ja, hogy ezt mindenki tudja? Akkor azt nem érted, hogy mi az, hogy a WRC a WRC hivatalos játéka? Oké, kezdjük az alapoknál.

WRC a World Rally Championship rövidítése, ami a hivatalos rally világbajnokságot jelenti, az ebből készült játékot pedig szintén WRC-nek hívják. A Sony a megvásárolt licenc kizárólagossága folytán egyedüliként építheti be játékába mind a hivatalos helyszíneket, mind a valós pilótákat, mind az eredeti versenyautókat. Elképzelhető, hogy neked már ennyi is elég ahhoz, hogy elszáguldj a játékért a sarki boltba, éppen ezért szeretnék most kicsit azokhoz szólni, akik eddig értelmező szótárban keresték a rally szó jelentését. A többiek nyugodtan ugorják át a következő részt. Mielőtt a villám-rallytanfolyamot elindítanám, egyet még előrebocsátok: *a játék baromi jó!* Nem csak rally és nem csak szimulátor rajongóknak okoz felhőtlen szórakozást! A száguldás az száguldás, nem szükséges hozzá a valós viszonyok mikrobiológiai ismerete, ámbár a játék élvezetét biztosan megnöveli.

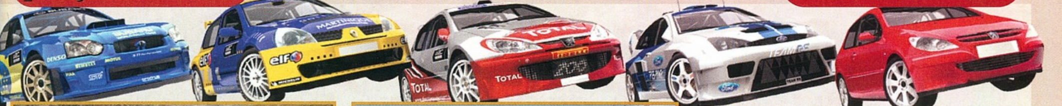
KOCSIKÁZÁS A WRC VILÁGÁBAN

A WRC-t a FIA (Federation Internationale de l'Automobile) szabályozza és irányítja. A FIA deklarálja a versenyszabályzatot és nemcsak a versenyek helyszínét jelöli ki, de az egészen konkrét, egzakt nyomvonalat is ő határozza meg. A világbajnokság jelenleg 16 ország 16 merőben eltérő adottságú terepén zajlik, kezdve Monte Carlo életveszélyes, jeges hegycsúcsaitól (az év első, egyben legnagyobb presztízsű viadala), át Mexikó murvás dűlőin, keresztül Japán egzotikus vidékein, Ausztrália villámgyors erdei csapásaiig bezárólag. Négy kontinens izgalmas talaj-

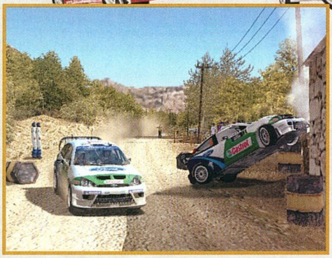


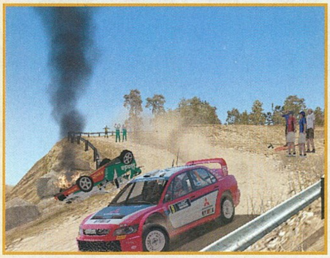
















és időjárási viszonyai nem csekély változatosságot garantálnak. Városnézés és kirándulás viszont nem szerepel a programban, csak az autó, az út, a mitfárer és az idő létezik. A verseny összesített időre megy, tehát senki ne keresse a riválís verdák útról való leszorítósdiját! Az autók általában 1-2 percenként startolnak, így ha technikai probléma nem adódik, akkor a versenyzők csak a rajtnál és a célban találkoznak (illetve, ha jóban vannak, akkor elképzelhető, hogy szabadidejükben is). Egy verseny a következőképpen néz ki: 3 nap terepszemle, 1 nap technikai csekkolás és 3 nap tényleges versenyzés. A három nap alatt helyszíntől függően 900-1900 km-t tesznek meg a versenyzők 14-27 szakaszon egyenként 5-60 km-es részletekben. A világbajnokság pontrendszere szerint az első helyezett 10, a második 8, a harmadik 6, aztán sorrendben 5, 4, 3, 2 és 1 pontot kapnak a pilóták. A rally – csakúgy, mint az autóversenyzés többi szakága – nem véletlenül kapta a „technikai sport" titulust. Az autógyárak egymással is versengenek és két pilótájuk összesített eredménye alapján kapják a pontokat. A WRC-ben idén 6 autógyár birkózik egymással és jelenleg *(október végén – samatőr)* a Citroën vezet a Peugeot, a Ford, a Subaru, a Mitsubishi és a Skoda előtt. A pilóták versenyében a tavalyi világbajnok Loeb áll az élen Grönholm (2000., 2002.), Solberg (2003.), Gardemeister és Märtin előtt (itt is egy Martin, besz*rok!). Colin McRae egyébként a 22. helyen tanyázik, de ezt csak halkan mondom. Azt nem tudom egyedül (de jó nekem!), miért alakult ki az az érdekes nemzeti karakterisztika, hogy a rallysportban akkora a skandináv mezőnyfölény, mint MotoGP-ben a mediterrán.

Fontosnak tartom elmondani, hogy a rally-ban induló versenyautók csak külsejükben és nevükben azonosak a közutakon guruló társaikkal. A WRC-ben kifejezetten versenyre tenyésztett, turbóval abrakolt, génkezelt autómonszterek dübörögnek – tehát, ha megpróbálnál a haverjaiddal leszimulálni egy WRC futamot mondjuk a budai hegyekben, akkor ezt vedd figyelembe és ne keseredj el a szerényebb eredmények miatt!

Mi van még? Ja, a mitfárer. Nem tudok rá magyar szót, de tulajdonképpen a vakvezető-kutya szerepét látja el. Részletes pályafelmérést követően mindenre kiterjedő jegyzetet készít és a verseny során a pilótának tolja az instrukciókat a mi-merre-meddig hármas bontásában.

CSAPJUNK A LÓERŐK KÖZÉ!

A játékra mindig jellemző volt a minőségi dizájn, a penge menürendszer és a lendületes kezdő mozi, mely kellő fordulatszámra pörget mindjárt az elején. Most sincsen ez másképp. A főmenüben választhatjuk mindjárt az *online* pontot (ollé!), amit nagyon sajnos én nem tudtam kipróbálni, pedig akár 15 játékos taposhatja egymást egyszerre a földgolyó különböző pontjáról. Helyette megnézhetjük a *high score* és a *rewards* (jutalmak) menüt, aminek a játék elején nyilván semmi értelme nincs, leszámítva, hogy megláthatjuk, hogy a következőkben milyen megnyerhetőségek várnak majd ránk. Ezek: a jelen, a múlt és a jövő rally csodái (úgy néz ki Ferrari továbbra sem lesz, bakker!), pályaszakaszok, extrák (pl. koncept artok, stábfotó) és csalások (pl. új kameranézet, herélt mitfárer). A díjakat a győztes versenyek után ajándékba is kapjuk, illetve versenyeken szerzett pontokért cserébe tehetünk rájuk szert. Versenyzés előtt mindenképpen érdemes betérni az *options* alá, ezen belül is a *driver aids* menübe, ahol különféle segítségek állíthatóak be, itt tehát a HIV-fertőzés kockázata hál'istennek rettenetesen alacsony. Kezdőként érdemes mindent maxon hagyni, amíg a vezetésbe bele nem lendülünk és aztán fokozatosan visszavenni az amúgy igen nagy könnyítést jelentő helpeket.

Mindezek után mehetünk vezetni a *drive* menübe. A *test track* alatt szabadon ismerkedhetünk az autókkal, a *single stage* illetve a *single rally* egy szabadon választott szakasz illetve verseny kipörgetését nyújtja 1-4 játékos részére, míg a *rally cross* azoknak szól, akik azt vallják, hogy az autóverseny csakis kör alakú pályán az igazi. Ebben ugyanis képzelet szülte körpályákon tekerhetünk gépellenfelek ellen – sajnos csak egyedül. Itt-ott autóosztályok közül is választhatunk: super 1600 (a WRC „kisöccse"), WRC, independente (független), concept, extreme és historic (történelmi) modellek állnak rendelkezésre, illetve csak fognak, mihelyst nyerünk pár kocsit. A *historic challenge* kezdéskor még nem áll rendelkezésre, értelemszerűen meg kell nyitni, hogy aztán a régi idők gépeivel 3-3 rövid versenyszituációt oldjunk meg szűkös időlimit alatt.

Ha a köret helyett a főételre vagyunk kíváncsiak, vágjunk neki a világbajnokságnak: *championship*. Ezt egymagunk is megtehetjük könnyű fokozatban, de négyünknek is lehetősége van rá akár közepes, akár nehéz szinten is. Sajnos viszont súlyos probléma, hogy ezúttal osztott képernyő nincs a játékban! Tetszőleges márka, illetve pilótaválasztás következik, majd a valós kalendárium szerinti pontossággal (ami alapból nincs bekapcsolva és ekkor tetszőleges sorrendben választjuk a helyszíneket) a Monte Carlo-i verseny vár. Verseny előtt a *shakedown* (pályaviszonyok tesztelése) lehetősége fennáll. Világtérkép, majd a pálya rajzolata, meg adekvát infók következnek (nehézség, talajfelszín, hosszúság, dátum). A *setup* menüpont (kocsi beállítás) kérlel, hogy szenteljünk neki egy kis figyelmet, és tényleg érdemes töprengeni cseppet a leginkább megfelelő paraméterek kisakkozásán, mert sokat számít. Én most nem tanítanék erről senkit, mivel jómagam is – az autókhoz való szexuális vonzalom hiányában – amatőr vagyok a témában és nem mindig jönnek be a húzásaim. Az első néhány verseny bombasztikus élményének lecsengése után megszégyenülten vehetjük tudomásul, hogy helyszínenként csak 3 pályaszakasz van! Értetlenül állunk a tények előtt, ez nagyon kevés, úgy emlékszem, hogy a korábbi részekben több volt. És azt hiszem, nem lehet mindent a tesztverzió számlájára írni! Vagy igen? *(Persze, hogy nem – samatőr)*

ÉLVEZETÉS

Mindazonáltal a játék csúcs! A grafika galaktikus, a hanghatások szenzációsak, az irányítás közelít a tökéleteshez. Az autó immár nem csúszkál túlságosan (legalábbis vezetői segédletekkel), a kormánykerék érzékenysége is emberibb lett, azaz nem csak mikro mozdulatok megengedettek. A kocsi törik-szakad kívül-belül, a terep- és az időjárási viszonyok nyomot hagynak a kasztnin. Egy esős rally után úgy néz ki az autó, mint egy frissiben dagonyázott disznó, az egyik ajtót meg rendszerint elhagytam valahol a pályán. Bővített szerviz is helyet kapott, mivel igencsak sokféle sérülést szedhetünk össze, ráadásul nem mindig tudjuk mindet kijavítani a 20 perces szervizlimit következtében. A játék fizikáját is babusgatták az elmúlt évben, élethűbben fekszik a pályán a verda, például nem akadunk fenn kavicsokban és apró kiszögellésekben olyan bántó módon, mint régebben (csak néha). Remek, hogy a nehézségi fokozatok és a driving aids kombinálásának segítségével egészen könnyen szerzett sikerélménytől a masszív idegsorvadásig, árkádtól a szimulációig tapasztalhatjuk meg a vezetés élményét.

Továbbá nem egy hangulatfokozó elemet építettek a játékba. Tetszik, hogy a pályán versenytársaink ténykedése is meglátszik (pl. féknyomok), néhol bagzáshoz készülődő kutyák / lovak / juhnyáj (huhú!) szaladnak át a pályán, máskor kőszikla gördül az utunkba esetleg kidőlt fa alatt surranunk át és az is előfordul, hogy a riválisok lerobbannak (azt hiszem ez már volt korábban is). Egyszer felebaráti érzésektől vezérelve, megálltam egy roncs mellett, hátha segíthetek, de a pilóta és mitfárere csak bután pislogtak rám. Ezek után, mivel miattuk beáldoztam a jó helyezést, el akartam őket csapni (nesze neked felebarátság), de fürgén beszaladtak az erdőbe a mocskok. Viszont nézőt sikerült elütnöm! Igaz, a véres látványtól a program megkímélt, helyette büntetés gyanánt visszarakott az útra, mintha szakadékba zuhantam volna, úgyhogy még az ablaktörlőt sem kellett bekapcsolnom! Felhívom a figyelmet a „büntetés" szó absztrakt értelmezésére, hiszen valójában nem másodpercekkel, de akár évekkel kellene fizetni egy-egy ilyen könnyelműségért a valóságban (Persze nem biztos, hogy jót tenne a játéknak, ha egyszer csak a bírósági tárgyalóteremben találnánk magunkat és ócska ügyvéd-szimulációvá fajulna a történet!)

Amúgy a közönség sokat épült, az emberek végre kinéznek valahogy, mozgolódnak, rajonganak, fényképeznek, meg gyakorta rossz helyen állnak, ezért ilyenkor szétrebbennek. Fejlődött a mitfárer is, több infót szolgáltat és megjegyzésekkel kíséri ténykedésünket. Mondjuk elég hamisan, megjátszott-orgazmus-hangon nyög fel („oh, no"), ha esetenként frontálisan is ütközünk, porrá törve mind az autót, mind csontjainkat. Egyedül az zavart, hogy a számtalan külső nézet mellett csak egyféle belső van, illetve hogy többjátékos esetén egymás után kipörgetve a szakaszokat, minden kísérő esemény mindig pont ugyanúgy zajlik le. Például ha két sivatagi kutya átfut az egyik kanyarban az úton, már lehet tudni, hogy a következő játékosnál ez ugyanitt, ugyanígy fog megismétlődni. Azért ez nem vészes, ugye?

A végén még egyszer szeretnék tisztelettel adózni a készítők előtt. Látszik, hogy dolgoznak és hogy játékot készítenek. Ha például Csipi megjegyzi, hogy ejnye, rossz a törésmodell, akkor azt a következő részig nem restek kijavítani. Ha Csipi morog, hogy nem igazán jó az autó fizikája, akkor tuti, hogy ráfekszenek a témára. Well done! Most csak az a baj, hogy én összesen ennyit tudok mondani: szép volt fiúk, csak így tovább! – ennek viszont az információ értéke igen alacsony, ezen nem lehet mit javítani. (Na, jó legközelebb azért legyen osztott képernyő ismét!)

samatőr
samu@576.hu
www.wrc.com

MARTIN BELESZÓL!

Szuper. A James Bond széria lefelé, a WRC felfelé törekszik.
Nem én mondom, a tesztelők mondják.



WRC RALLY EVOLVED

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

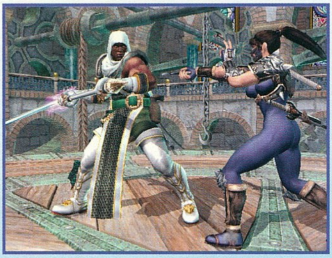
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4Játékos, online (2-16)
memóriakártya 8mb (448KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ha találsz egy hibát, azt legközelebbre kijavítják
✕ kettévágtam a tévémet baltával, de így sem lett osztott képernyős játékmód

9 pont

A LEGENDA ÚJRA ÉL











Lefogadom, hogy minden verekedős játék rajongónak van egyetlen olyan korszaka az életében, egyetlen olyan bunyós játékkal, ami a maga nemében tökéletes és utánozhatatlan volt. Habár a DOA 3-hoz is nagyon szép emlékek kötnek, és mind a mai napig elsősorban DOA harcosnak érzem magam :), mégis a DC-s SoulCalibur lenne az én választottam, ha dönteni kéne. Nem sokat tudtam az előzményekről, soha nem is játszottam a PS-es Soul Blade-del, és maga a Dreamcast is teljesen véletlenül került csak hozzám anno a SoulCaliburral, és még csak nem is tetszett elsőre. Hasonlóan voltam vele, mint nemrég az Outrun 2 -vel. Nem igazán fogott meg, de ahogy elkezdtem játszani a „karrier" móddal, egyszerűen beleszerettem. Ezt a SoulCalibur esetében természetesen a Quest játékmódnak köszönhettem, és ahogy haladtam előre a sztoriban, egyre jobban rájöttem, mennyire tökéletes játékkal is van dolgom. Nem maradtam ki természetesen a barátaimmal vívott VS. harcokból sem, melynek hatására még jobban belehabarodtam. Imádtam a karaktereket, imádtam azt a gyönyörű színes grafikát, imádtam, hogy minden karakternek volt egy hozzátartozó párja, akinek (még ha a másik nemhez is tartozik) ugyanolyan a mozgása. Baromi jól irányítható játék volt, és tisztán emlékszem, hogy hányszor játszottam le újra és újra a videojáték történelem talán legmonumentálisabb intróját azzal a fantasztikus zenével. **(Khm. Ne túlozzunk. Martin)** Nem is csoda, hogy közvetlenül a Zelda : Ocarina of Time után a létező legjobb videojátéknak tartják számon, legalábbis nyugaton. **(A 14 évesek. Martin)**

Megmondom őszintén, hogy a folytatás viszont már egyáltalán nem nyűgözött le. Csillogó-villogó grafikai, új játékmódok, új szereplők, de egyszerűen már nem volt a régi. Az ugyanis tökéletes volt. Néhányszor játszottunk a második résszel a barátaimmal, de egy teljes év non-stop SoulCalibur után már nem tudott sokáig lekötni ez a gyengébb folytatás, és valahogy nem voltam oda azért a rahedli összegyűjthető fegyverért sem. Nem is nagyon foglalkoztam a harmadik rész munkálatainak híreivel, ezért olyannyira meglepődtem, hogy megjelent, hogy akár egy Metal Gear 4-et is a kezembe nyomhatott volna Martin, azon se csodálkoztam volna jobban.

A SoulCalibur 3 (vagyis a széria negyedik része) két fő irányba indult el. Egyrészt tovább követte a második rész által kitaposott ösvényt, másrészt pedig némiképpen visszanyúlt a gyökerekhez. Az előbbi alatt továbbfejlesztett grafikát, és új játékmódokat értek, az utóbbi alatt pedig néhány, a második részből kimaradt szereplő visszatérését, és az irányítás átalakítását értem, amely most sokkal inkább hasonlít a DC-s részre. Ennek én személy szerint roppant örülök, mert szerintem a második rész egész egyszerűen túl gyors és kapkodó volt. Egy-egy komolyabb mérkőzés után már nem éreztem a hüvelykujjamat. A mostani rész irányítása sokkal „értelmesebb" és játékosbarátabb, pont mint az eredeti SoulCalibur volt anno.

Mielőtt rátérnék a grafikára, le kell szögeznem egy nagyon fontos tényt, mielőtt a kedves játékos továbbolvasná ezen sorokat. A játék PS2 exkluzív! Hogy miért zárták ki a GC-s és az X-es rajongókat a folytatásból, az rejtély számomra, de nyilván anyagi okai lehetnek. Vagy egyszerűen csak egy gyönyörű grafikájú verekedős játékot akartak a Namco-nál, és ez csak úgy volt lehetséges, ha csak egyetlen platformra koncentrálnak, ami nyilván nem a GC lett volna…

Akármi is az oka, az biztos, hogy a grafika *lenyűgöző* lett. A képi világ természetesen hasonlít a második részre, de olyan, mintha VGA felbontásról átváltottak volna XGA-ra. Véletlenül sem szeretném összevetni a különböző verekedős játékokat, ezért csak szigorúan technikailag értve leírom, hogy mind a karakterek, mind pedig a hátterek lényegesen szebbre sikerültek, mint a Tekken 5-ben, és a mozdulatok is nagyságrendekkel természetesebbek, vagyis dinamikusabbak. Habár (szigorúan technikailag) az X-es DOA: Ultimate még mindig vezeti a rangsort grafikailag, a SoulCalibur 3 megjelenésre most sokkal jobban tetszik nekem. Egész egyszerűen a színvilága miatt. Szavakkal nehezen lehetne leírni, de a legtöbb pálya olyan, mintha valami gyönyörű színpompázó tündérországban játszódna. Komolyan mondom sokszor azért vesztettem, mert pl. a hatalmas malomkereket meghajtó vízesést bámultam, vagy az egyiptomi gigantikus szobrokat. Egyszerűen gyönyörű!

Fogalmam sincs, hogy már lassan fél élve kinél van „kölcsönben" a SoulCalibur 2-m, így nem tudtam pontosan megnézni, hogy a régiek közül kik nem szerepeltek a második részben, de az biztos, hogy minden fontosabb karaktert megtaláltam: pl. Taki, Kilik, Cervantes, Rock, Astaroth, Maxi, Ivy, Casandra. Vannak a második részből is, pl. Raphael és Seung Mina, no meg van 3 vadonatúj harcosunk.

Zasalamel, egy közel-keleti csuklyás izompacsirta kaszával, Tira, egy 17 éves kis amazon gyűrűs pengével, aki bérgyilkosok között nőtt fel, és Setsuka, egy előkelő japán hölgy, egy esernyőbe bújtatott szamuráj karddal. Összesen 25 „eredeti" karakter választható, akik közül 7 kezdetben még titkos (köztük van Lizardman is). Találunk még egy bonusz karaktert is, és lehetőségünk van azonban saját karaktert is generálni! Sőt, van egy olyan random funkció is, hogy a játék véletlenszerűen generál nekem egy harcost, vagy akár az eredeti szereplők ruháját is megváltoztathatom.

Maga a harcos készítése a következőképpen néz ki. Először kiválasztom a harcos nemét, és a szakmáját (barbár, harcos, tolvaj, zenész). Ezután na-



gyon részletesen megváltoztathatjuk karakterünk minden apró kis részletét. Tehát ha akarjuk, akkor a dögös kis Red Sonja-t is megalkothatjuk, mellé pedig Conant. De ahogyan a kártyákat, a szereplőket a fegyvereket, és a különböző extrákat is meg kell nyitni, ugyanúgy a karaktergenerálásnál sem áll rögtön minden opció a rendelkezésünkre.

A Tales of Souls menüpont felel meg a hagyományos Quest játékmódnak, ami nem szorul hosszas magyarázatra.

Az ellenfelek először rendkívül amatőrök, akár még perfectre is elverhetjük őket, de aztán a 3-4. mérkőzésnél beindulnak, és nagyon keményen ránk támadnak. Kb. egy tucat (plusz-mínusz 3) helyszín után érhetünk el a végsőhöz, tehát valójában nem is olyan terjedelmes, mint a régi Quest módok A Chronicles of the Sword viszont már annál érdekesebb. Ez ugyanis egy különálló stratégiai és RPG játék, amely sok-sok küldetésen át folytatódik. Kreálnunk kell hozzá egy vezetőt, és egy társat. A térképet felülnézetből látjuk és a cél, hogy minél több tornyot építsünk, megerősítsünk, és az ellenséget leverjük, maguk a harcok pedig a hagyományos Soul Calibur VS. küzdelmeivel dőlnek el. Idővel újabb harcosok is csatlakoznak a csapatunkhoz, közben pedig folyamatosan fejlődünk. Nagyon érdekes kis játék, és nem is igazán értem, hogy mit keres benne a SoulCaliburban, de az biztos, hogy jótékonyan hat a szavatosságra.

A World Competitionben hatalmas bajnokságokon, vagy ligákban vehetünk részt. Az előbbi a piramis felépítésű rendszert jelöli, az utóbbi pedig a „mindenki mindenkivel küzd" szisztémát követi.

A Soul Arena-n belül találjuk a Quick Play-t, és a Missiont. A Quick Play gyakorlatilag az árkád módnak felel meg. Hét ellenféllel kell elbánni, hogy eljussunk a főellenséghez, Abysshez, aki – ha jól vettem ki – Inferno-hoz hasonlóan csak utánozza a többi szereplő mozgását.

A Missionben találjuk a régi szép idők Quest játékmódjának különleges harcait, pl. amikor csak úgy sebezhetjük meg az ellenfelet, hogy a falhoz taszítjuk, vagy amikor csak „elkapással" sebezhetünk, meg amikor egyetlen csíkkal kell három ellenfelet elintézni, meg hasonló különleges kihívások.







Akadnak olyan újítások is, mint pl. a pálya leamortizálása harc közben. Az eséseknél például felszakadozik a padló, és a dobásoknál ripityára törnek az arénát határoló kerítések (ha vannak).

Szintén érdekesség, hogy a Tales of Souls-ban előfordul, hogy a (nem elnyomható) rövid bejátszásoknál a ránk támadó ellenfél pl. valami tárggyal, megpróbál még a harc előtt megsebezni. Ilyenkor a jobb felső sarokban megjelenik egy gomb ikonja, amit meg kell nyomni időben.

Azt persze talán mondanom sem kell, hogy a játék telis tele van olyan extrákkal, mint a profilok, a harcbemutatók, gyűjtőkártyák, artworkök, különböző cuccok, fegyverek, páncélok, és kisebb videók, de ha már itt tartunk, megnyerési videók még mindig nincsenek a játékban. És valószínűleg nem is nagyon tervezik. A SoulCalibur már csak ilyen, az állóképes regélés nagymestere.

És ha már szóba kerültek a cuccok, hadd említsem meg a három boltot, ahol fegyvert, páncélt, és kiegészítőket lehet venni, méghozzá a különböző játékmódokban szerzett tetemes pénzösszegekkel. Mind a három helyen gyönyörű bögyös eladólányok fogadnak minket, olykor igen mély „kivágással". (És nem tudom, hogy baki-e, vagy direkt hagyták így, de ha a Háromszöggel ki akarok lépni a boltból, majd mikor visszakérdez a játék, hogy biztos vagyok-e ebben, és én újra megnyomom a Háromszöget, akkor a boltban maradok, és az adott lány melle „ugrik egyet". Ha pedig elkezdem non-stop nyomogatni a Háromszöget, akkor „fel-alá ugrabugrálnak" a csajok mellei, nagggyon perverz. :)

Személy szerint le vagyok nyűgözve a SoulCalibur harmadik részétől. Sokkal közelebb áll hangulatban a DC-s részhez, mint a folytatásához. Gyönyörű szépek a hátterek, a szereplők a megszólalásig kidolgozottak, a zene nagyszerűen illeszkedik a témához, a sok-sok játékmód kifuttatása, és a rengeteg extra cucc begyűjtése pedig akár hónapokig is lekötheti a játékosokat, nem is beszélve a nagyszerű VS. és bajnokság jellegű multiplay-ről. Egyetlen negatívumot lehetne még felhozni, hogy nincsen online támogatás (valószínűleg ezért adtak rá kevesebbet nyugaton), de ez a magyar játékosok nagy része számára úgysem érdekes.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu







MARTIN BELESZÓL!

Krisztián, igazán megtanulhattad volna, hogy egy olyan volumenű verekedős játék, mint a SoulCalibur esetében SOHA nem írhatja le egy játéktesztelő, hogy jobb vagy rosszabb mint a DoA vagy a Tekken. Nem, nem, nem hasonlítjuk össze ezt a hármat, semmilyen szempontból. Alapszabály. DoA-t csak DoA-val, Tekkent csak Tekkennel, SC-t csak SC-vel.

SOULCALIBUR 3

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

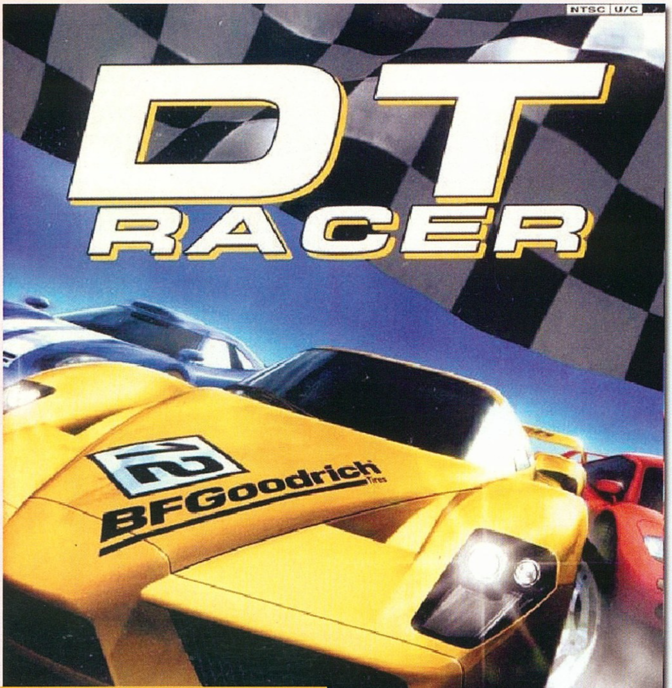
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (298KB), dpl II, 16:9
analóg irányító (dual shock)

✔ klasszikus hangulat, új játékmódok, gyönyörű grafika/zene
× nincsen online mód, nincsenek megnyerési videók

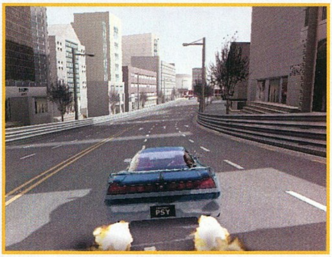
9 pont

CARS WITH LOW GRAVITY











Nagy érdeklődéssel kezdtem neki e korong tesztelésének, mivel a Boss azt mondta, hogy a sebességérzete nagyon jó, na meg persze azért, mert vajon mi újat tud mutatni egy autóversenyzős game a Burnout és a Gran Turismo mellett. Amint hazaértem az első utam a PS2-höz vezetett, és már játszottam is. Az intro a szinte szokásossá vált, „megállunk egymás mellett, és majd jól megmutatom, hogy az én 15 millás verdám jobb a te 13 millás kis játékautódnál" stílus. (Persze a csajt se lehetett kihagyni belőle. :) Lelkesedésem mit sem változott a bevezető megtekintés után, hiszen valljuk be nem olyan rossz az. Az ezután következő dolog még jobban tetszett, hiszen a versenyző arcánál nem csak a megadottakat lehet kiválasztani, hanem ott az Eye Toy image lehetőség is! Továbbhaladva a menüben, majd láthatunk a bal felső sarokban egy jogsiszerű kártyát, ahol a képünk, a nevünk, és a megtett mérföldök láthatóak.

Bele is vetettem magam közepébe, és kicsit furán néztem, mikor az Arcade módon belül megkérdezi a game, hogy a törés be legyen kapcsolva vagy sem? Szerintem egy ilyen stuffban alap az, hogy törnek a gépek. Sajnos az autók kitaláltak, aminek a márkafanatikusok nem nagyon fognak örülni, de hát ez a törésmodell ára. Amikor elindult a verseny, egész jó kis grafikával találtam magam szemben. A jobb felső sarokban van a pálya térképe, mellette a helyezésünk, bal kornerben a körökkel kapcsolatos adatok. A lenti részen találhatjuk a kocsi sérüléseit, mutató ábrát és a jobb oldalon van a kilométeróra. :) Az első pályán kicsit Nascar érzésem volt, hiszen keringeni kellett, mint gólyaf*s a levegőben + ez az élmény megismétlődik majd, ha elindítjátok a Grand Prix módot.

Hát a sebességérzet tényleg nagyon el lett találva, és ezt a három kameranézet közül talán a belsőn fogjátok a legjobban érezni. Az vezérlés egy kicsit nehézkes, talán túl hamar elveszítjük a kocsi felett az irányítást, és ez akár az első helyünkbe, vagy épp abba kerül, hogy be tudjuk-e fejezni a versenyt, vagy sem (a GP-n belül az Easy verseny harmadik futamán eléggé ki vagyunk centizve benzin terén). Az ütközések eléggé gyengén lettek megcsinálva: ha belemegyünk az ellenfélbe, az esetenként olyan akrobatikusan és a gravitáció törvényeit meghazudtolva szál el, mint a győzelmi zászló. Egyszer kipróbáltan, mi van akkor, ha frontálisan ütközöm az egyik versenyzővel. És mi lett? Hát a kocsim duplaszaltózott egyet hátra, a közönség pontozott, és megnyertem az olimp... Ja, ez nem olyan játék. Szóval nem nagyon nyerte el a tetszésemet ez a megoldás. Az viszont pozitívum, ha a verdából letörik egy darab, az ott marad a pályán, és ha rámegyünk egy kicsit, akár meg is dobhatja az általunk vezetett masinát.

Nemcsak a pálya van szépen kidolgozva, hanem a háttér is jól néz ki, mind a nappali, mind az éjszakai ringen is. A GP módban kell vennünk egy négykerekű járgányt, ahol ezekből 26 db. gyűjthetünk össze, ha ügyesek vagyunk. Az elején 15.000 kredittel rendelkezünk, és ebből kell megvenni az első gépet. Az egyes versenyek után saját zsebből kell állnunk a javítási költségeket és az üzemanyag utántöltést is. (Kimehetünk a verseny alatt is, de akkor tuti nem nyerünk.) Kapunk egy kis pénzt, ha megnyerjük a futamot, de az csak arra elég az elején, hogy a fent említetteket elvégezzük, az igazi lé akkor jön, ha az egész versenykiírást megnyerjük. A második megmérettetésnél már belépési díj is van (3.000 kredit), ami azt jelenti, ha nem nyerjük meg a kiírást, akkor buktuk a lóvét (az elején még vicces a 3.000, de az utolsó versenyen való indulási költség 1.100.000). Az indulási jog még meg van határozva az autók kategóriája szerint is, de ami hiányzik a cuccból az a tuning. :(Na jó, van nitro az ótóba, de ez még nem nagy extra.

Az irányítást részletesen leírja a játék minden verseny előtt, de a menübe is le van írva. Van még lehetőségünk az idővel versengeni, szabadon kocsikázni a pályákon, (ellenfelekkel vagy azok nélkül) és persze egymás ellen is nyomhatjuk. Aki úgy gondolja, lenyomhatja a Tutorialt még mielőtt, belevetné magát az éles küzdelembe. Ami fel fog tűnni minden gamernek, az a hihetetlenül idegesítő menüzene! (Most is habzik a szám.) Hogy miért? Mert három óra olyan folyamatos „muzsika" mellett, ami kb. 3 hangra épül, bárki kikészül. Aki szereti Dj Tiesto-t az most örülhet, hiszen az ő zenéje van a játékhoz (a menü music nem az ő műve).

A tesztelés folyamán azt éreztem, hogy a játék olyan, mintha a Burnoutot és a Gran Turism-ot összegyúrták volna, csak sokkal gyengébb szavatossággal, játszhatósággal, magyarán szólva ebből is van benne, meg abból is, de gyatra és nekem nem tudott sok újat mutatni (olyan mint egy öszvér). Végszóként, aki imádja az autós, versenyzős játékokat annak esetleg ajánlom, de aki csak egy jót szeretne versenyezni, annak ott a Burnout és a GT.

Balu

MARTIN BELESZÓL!

Ha gonosz akarnék lenni, azt mondanám, hogy száz forintot esetleg adnék érte.

DT RACER

XS GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (160KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép, gyors
✘ irányíthatóság, szinte 0 gravitáció, riválisok könnyen lenyomják

4 pont

MINDEN, AMI SONIC!

Még anno, a Sonic Mega Collection teszt végén fejtettem ki azt az álláspontomat, milyen jó is lenne, ha a Sega folytatná megkezdett jó szokását, és egyben kiadná azon Sonic játékait, melyek nem kerültek fel arra válogatásra, mégis felbecsülhetetlenek egy rajongónak. Úgy látszik kérésem meghallgatásra talált, mivel a most megjelent **Sonic Gems Collection** igazi ritkaságokat kínál egy régi fannak. Persze nem eszik olyan forrón, mivel ennek az új gyűjteménynek már akadnak hátulütői is, de még mielőtt előre szaladnánk, talán érdemes végigböngészni milyen játékokat kapunk a válogatással.

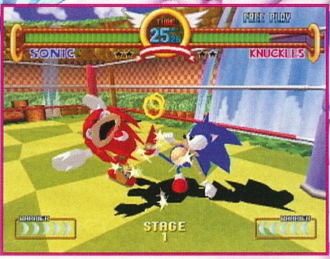
Mindjárt az első anyag a híres-neves **Sonic The Fighters**, ami egy Virtua Fighterhez hasonló 3D-s verekedős anyag, a Sonic híres-hírhedt szereplőivel. Annak idején ez a játék csak az arcade-okban jelent meg, és bár terveztek belőle Saturn verziót, az még is kiadatlan maradt. Mondhatjuk azt is, hogy ez az első otthoni verziója ennek a játéknak. Egyébként nem egy rossz anyag, kicsit furcsa ugyan a Sonic hőseivel bunyózni, de mindenképpen érdekes és még a grafika sem rossz, ahhoz képest, hogy egy '96-os játékról van szó.

A sorban a második stuff viszont egy igazi gyöngyszem! Nem másról, mint a **Sonic CD**-ről van szó! Akinek volt régen MegaDrive-ja, annak nem kell bemutatnom a Sege Mega CD-t, mely egy az MD-hoz csatlakoztatható CD meghajtó volt. Kevés játék jött ki rá, sőt talán azt is megkockáztathatjuk, hogy ez volt a Sega első buká-



SONIC GEMS COLLECTION





sa – még akkor belefért –, de az a néhány anyag köszönhetően a teljesen új és szokatlan CD technológiának – ne felejtsük el a cartridge korszakban vagyunk! – kimagasló volt. A Sonic CD ehhez mérten a Sonic játékok egyik királya lett, hisz a legtartalmasabb Sonic játék még ma is. Köszönhető mindez annak, hogy a játékmenet megőrizte a gyors pergő gyűjtögetős jellegét, ám mindezt kiegészítették a pályák közbeni időutazás lehetőségével. Így számtalanszor a legváltozatosabb módokon végig lehetett vinni. Az intrója pedig olyan jó volt, hogy még ma is megállja a helyét. Ha régen rajongtál a Sonic-ért, de a Sonic CD valamiért kimarad, akkor itt az idő, hogy pótold, mert már ezért a játékért megéri a válogatás!

MARTIN BELESZÓL!

Miki, ugye nem mondod komolyan, hogy egy olyan Sonic válogatás, melyen nem a legjobb Sonic stuffok vannak, valóban megéri az árát? Sonic fanoknak talán, de egyébként...? Ne haragudj, de a 8.5, amit adtál, igaztalan. Bele kellett nyúlnom. Hardcore Sonic rajongóknak talán.

A harmadik darab a lemezen szintén különlegesség, méghozzá a **Sonic R**. Ez egy Saturnos Sonic játék volt, méghozzá az első 3D-s rész a sorozatban. Egy versenyjátékról van szó, mint a Mario Kart vagy a Crash Team Racing, azzal a különbséggel, hogy itt nem járművekben küzdenek a szereplők. Bármennyire is különleges ez a rész, katasztrofálisan rossz! A fő oka ennek, hogy teljesen irányíthatatlan.

Innentől kezdve csupa GameGeares anyag következik. A **Sonic 2, Sonic: Triple Trouble**, klasszikus Sonic játékok, azaz a MegaDrive-os hagyományokat követik a 8 bites hordozható gépen. A sort a **Sonic Spinball** GG-s verziója követi, mely egy flipper játék, valamint megtalálható még a **Sonic Drift 2** is, ami





az első lemezen található gokartos program folytatása – nem is értem miért nem készült belőle akkoriban MegaDrive-os verzió.

Zárásként két Tails főszereplésével készül stuff is felkerült a lemezre – szintén GG-s anyagok –, melyek közül az első a **Tails' Skypatrol**, ahol a rókasráccal kell repkednünk a pályákon. A második a **Tails'Adventures**, ami egy klasszikus platformjáték. Mellesleg mind a kettő brutálisan, játszhatatlanul rossz...

A listából talán leszűrhető, hogy a Sega kicsit kifulladt, mivel az előző válogatáson a legjobb darabokat már elsütötték. Sőt, továbbmegyek, nyugodtan fel lehetett volna tenni a Mega Collection Plusra ezen játékokat. A rengeteg GG-s anyag pedig igazán örvendetes, de azért mégis kevésnek éreztem, ezt a kiadást, még a Sonic CD-vel együtt is.

Biztos látták ezt a Segánál is, mert felkerült a lemezre néhány mega bonusz játék, melyek óriási mértékben növelik a kiadás értékét – persze ezek nem állnak rögtön rendelkezésünkre, elő kell őket hozni. Összesen 6 programról van szó.

Kezdjük a leggyengébbel a Bonanza Bros-szal, ami egy alacsony színvonalú platform/kaland játék.

Ennél sokkal jobb ötlet volt a lemezre tenni a 16 bites korszak végén megjelent **Vectorman 1** és **2**-őt, mely egy ütős platform anyagként jelent meg MegaDrive-ra. Akik akkor ismerték biztosan nagyon fognak neki örülni, de még ma is ellehet velük szórakozni.

A végére hagytam azonban a legjobbat, a játékot, ami megszámlálhatatlan órákra adott nekem örömöt annakidején. Nem más ez, mint a legendás **Streets of Rage!** A Sega volt olyan kedves és mind a három részt felpakolta a DVD-re! Akik nem ismerték azoknak mondom, hogy egy briliáns haladós verekedős sorozatról van szó, mely a Golden Axe-ból gyökerezett. Mint régi Streets of Rage fan, nagyon boldog voltam, hogy ezek is felkerültek a lemezre. A régi rajongók, most biztos elnosztalgiáznak egy kicsit, milyen jó is volt ezt a játékot nyomni, főleg valamelyik haverral.

És hogy hogyan kell ezeket a bonusz játékokat behozni? A Vectorman 1-2 öt, illetve hét óra, míg a SoR sorozat 12 óra játékidő után szerezhető meg, azaz ennyit kell nyomni a Sonic-okat – a menüben töltött idő nem tudom számít-e.

Talán mondanom sem kell, hogy a lemezre került programok emulációja tökéletes, mintha Saturnnal, GameGearrel, MegaDrive-val, vagy MegaCD-vel játszanánk.

Nem mondom, hogy mint Sonic válogatás teljesen elégedet lennék a lemezzel, mivel ahogy már mondtam kissé kifulladtnak érzem. Még szerencse, hogy a Sonic CD és a Streets of Rage 1-2-3, illetve a Vectorman megmenti a válogatást, így mint Best of Sega összeállítás egyáltalán nem rossz, sőt megéri a pénzét!

Veres Miki
veres.miklos@freemail.hu



SONIC GEMS COLLECTION

SEGA

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (250-300KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ sonic cd, streets of rage trilógia
✕ elfogytak már a jó sonic-ok

7 pont

FROM RUSSIA WITH LOVE 007

STARRING SEAN CONNERY AS JAMES BOND

IZ ROSSZII SZ LJUBOVJU



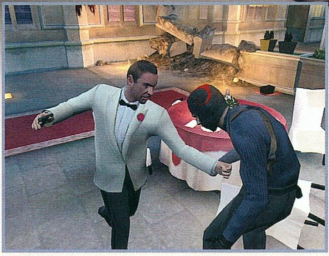
V RAZGAR HOLODNOJ VOJNY

Van abban valami különleges, ha James Bond témájú játékról ír az ember. Mindennek oka, a címszereplő körül kialakult tisztelet. Még talán James Bond figurájának megalkotója Ian Fleming (1908-1964) sem gondolta, hogy milyen mítoszt teremt, mikor első 007-es regényét megírta. A könyvek témája szinte kínálta a megfilmesítés lehetőségét, így született meg az első film, a Dr. No, 1962-ben. Ezzel kezdetét vette a sorozat, mely mára 20 hivatalos és 1 nem hivatalos (a Soha ne mond, hogy soha) részből áll. Mindez tökéletesen elég volt ahhoz, hogy a sorozat kultikussá váljon. A James Bondot alakító színészek, a mai napig köztiszteletnek örvendnek, míg a James Bond bébik körül mindig óriási felhajtás van, nem beszélve a karakteres főgonoszokról. Pedig a lendület a Szovjetunió összeomlása után csillapodni látszott, bár mint utóbb kiderült nem szűnt meg, pedig akkor sokan úgy gondolták, hogy egy olyan „hidegháborús" hősnek, mint a 007-es, nem terem többé babér. Kisebb szünet után a sorozat folytatódott, és ma is töretetlenül lendületben van a Bond gépezet. A legújabb hír például, hogy a Bondot alakító színész az új filmben Daniel Craig lesz, aki olyan filmekkel büszkélkedhet, mint a magyar Sorstalanság, de láthattuk a Tomb Raiderben és a Kárhozat útjában is! Az új rész pedig a Casino Royale lesz, ami nem mellesleg Ian Fleming első James Bond regénye volt.

MEZSDUNARODNAJA OBSZTANOVKA NAKALJAETS'A!

A James Bond körül kialakult kultusz a videojáték piacot mindig mozgásban tartotta. Mióta létezik elektronikus szórakoztatás, azóta jönnek Bond játékok, kisebb vagy nagyobb sikerrel. A játékosokat tehát nem lepi meg egy új James Bond game. Az már azonban igen, ha ez az új anyag nem valamelyik aktuális, épp futó film alapján készül, hanem egy régi rész az alap. A **James Bond: From Russia With Love** esetében ez a helyzet, hisz a film 1963-ban, azaz 42 éve jelent meg a mozikban, generációk nőhettek tehát fel rajta. A főszereplő még Sir Sean Connery volt, aki igen magasra tette a mércét Bond figurájának alakításában – a mai napig hozzá mérik a többi 007-es színészt.

És hogy miért ezt a részt játékosították meg? A kérdés jó, de csak találgatni tudok, hogy miért. Lehet, hogy maga az igazi hidegháborús hangulat fogta meg a készítőket, de az is előfordulhat, hogy a MGS3 (ami ugye a '60-as években játszódott) sikere miatt esett erre a filmre a választás. Vagy lehet, hogy ennek a filmnek olcsóbb volt a licence, mint a többinek? Tudom, kicsit rosszindulatú vagyok. :)





Mindenesetre egyáltalán nem volt rossz választás, sőt a játék fényében azt kell, hogy mondjam, nagyon is jól szelektáltak a régi Bond részek közül.

Ami a film sztoriját illeti, ezúttal egy szovjet találmány, a Lektor körül bonyolódnak az események. A szerkezet hatalmas fenyegetést jelenthet bármelyik nagyhatalomra, így kulcskérdés, ki lesz az, aki megszerzi. A bajokat tetézi, hogy a SPECTRE nevű szervezetnek is fáj a foga a szerkezetre. Bond nem tudhatja, hogy a SPECTRE-t, egy szuperintelligens sakkozó és egy volt KGB-s nő összeesküvése irányítja. Megkezdődik tehát a kirakójáték és a versenyfutás, melyben Bond is csak egy bábú.

POD SENJU KRASZNOJ ZVEZDY

És akkor rátérhetünk a játékra is. A stuff természetesen az akció stílust öregbíti. Külső nézetből irányíthatjuk Bondot nagyjából a film cselekményét követve. Sean Connery bőrébe bújva kell tehát megoldanunk az elénk tároló feladatokat. A színész modellje egyébként elég jól sikerült, azaz a '63-as önmagát láthatjuk teljesen hitelesen. Még a hangja is hasonló (igaz azt nem tudom, hogy ő szinkronizálta-e személyesen), még a kicsit skót beütésű akcentust is észrevenni.

Mikor először indítjuk a programot, mindenféle főmenü nélkül egyből a közepében találjuk magunkat, legalábbis a tesztverzióban így volt. Később lesz majd főmenü, ahol kezdhetünk új játékot, vagy akár multizhatunk is, mindezt több módban is. Lehet egyszerű négyes partit nyomni, vagy ott van a Survival Royal, ami valami túlélő okosság lehet. Azért nem tudom biztosra, mert nem mertem kipróbálni – amikor csak megpróbáltam



a multit, fagyott az anyag –, de biztos jó móka lehet. Főleg azért, mert a James Bond széria leghíresebb gonoszait (Dr. No, Goldfinger, stb.) lehet irányítani, gondolom a rajongók nagy örömére. Egyjátékos módban majd még be lehet hozni jó párat, a megszerzett Skill pontok levásárlásával – ezeket a pályákon lehet szerezni. És ha már a Skills pont szóba került, akkor elmondom, hogy lehet majd rajzokat és videókat is venni, mindegyike érdekes darab.

BOLSOJ BRAT NABLUDAET ZA VAMI

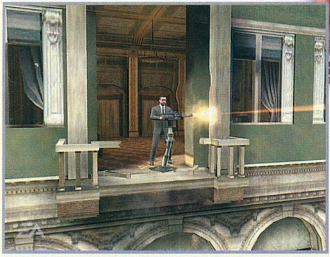
Rátérve azonban a játékra és annak mentére, a klasszikus sémákat követi. A 007-essel a célunk általában a pályák végének az elérése, amiben természetesen rengeteg gátló tényező fog bennünket akadályozni. Persze nemcsak abból fog állni a játék, hogy, mint egy lövöldözős anyagban lineárisan keressük a pályák végét, hanem bizony lesznek jellegzetes bondos feladataink is. Hatástalanítanunk kell bombákat, közben túszokat szabadítva vagy ott vannak az autós szintek, ahol az üldözés és menekülés mellett az lövöldözéssé lesz a főszerep. Kedvencem azok a pályák voltak, ahol főszerephez jutnak a tipikus Bond-kütyük. A legjobb talán a kis mini-helikopter használata volt, amivel kisebb járatokat lehetett bejárni, majd a célt megkeresve felrobbanthatjuk azt, de a lézeres órás is többször be kell vetni. A programban összesen 14 pályát találunk, melyek követik a film fő eseményeit. Ezen kívül lesz még 4 bonusz pálya is, ezeket elő kell hozni, méghozzá a díjjak (Awards) megszerzésével. Az egész játékban 72 darabot szerezhetünk ebből. Ha meg akarjuk őket kaparintani, akkor meghatározott feltételekkel kell lenyomni a küldetéseket. Hogy példát is írjak erre, mindegyik pályán van egy idő keret, és ha ezen belül teljesítünk egy szintet, akkor már is jön egy Awards. De ezen kívül még kaphatsz, arra is, hogy milyen nehézségi szinten végzel egy pályával, illetve hány ellenfelet teszel el láb alól.

Ha már itt tartottunk, egy apró megjegyzésem lenne a pályák jelölése kapcsán. A szinteket térképen jelzi a játék, méghozzá egy Európa térképen, amin Olaszország egy része, az Adria, Horvátország és Magyarország egy része látszik. Csakhogy vannak isztambuli pályák, amit a készítők Olaszországba tettek, több helyre is. Na most vagy megbuktak földrajzból, vagy csak egyszerűen ez még a teszt verzió hiányossága volt.









PROLETARII VSZEH SZTRAN, SZOEDINJAJTES!

A pályákon egyébként érdemes óvatosan haladni előre, sőt a játék fontos eleme a lopakodás. Érdemesebb tehát inkább Solid Snake, mint Rambo stílusában nyomni az anyagot. Sőt a játék azt is számolja, ha valakit lesből észrevétlenül intézünk el (Stealth), teszem azt agyonütjük hátulról.

Persze ez nem lesz könnyű, mivel az irányítás, fogalmazzunk úgy, nem sikerült a legjobban. Sőt néha katasztrofálisan rossz. Sokszor négy vagy több gombot kell nyomni (plusz irányok), a bonyolultabb műveletekhez, mely mondom sem kell, rettentő nehéz. Nem beszélve az egyéb grafikai hibákból fakadó kezelésbeli problémákról, mint például a beakadás, poligonok egymásba olvadása, meg társaik.



Az autós pályák is kellemetlenek, furcsa volt, hogy a kocsi a legkisebb mozgásra is meglódult egyik vagy a másik irányba, ami akkor gáz, ha ellenfeleink nekünk jönnek. Nekem az sem tetszett ezekben a szintekben – bár lehet, csak a GTA miatt vártam ezt el –, hogy kidolgozatlan a város. Csak egy vagy két kijelölt útvonalon lehet autózni, ami megtöri azt az illúziót, hogy egy metropoliszban vagyunk.

LENIN ZSIL, LENIN ZSIV, LENIN BUDET ZSIT!

Érdekes módon ezek a hibák mégsem mentek végzetesen a játszhatóság rovására. Sőt nagyon könnyű a játék! Ez főleg annak fényében jelentős, hogy jómagam nem vagyok valami profi az akciójátékokban, ezzel mégis dinamikusan és könnyedén tudtam haladni, és elég ritkán haltam meg, akkor is csak a saját butaságaim miatt. Ebből következőleg a profibbaknak talán túl könnyű is lesz, igaz ezt kompenzálja, a már említett begyűjthető bonuszok, amik megszerzéséhez bizony izzadni kell. Nekem kifejezetten tetszett a nehézségi szint, mivel soha nem szerettem az olyan stuffokat, ahol már a legelső pályán megtagadják tőlem a sikerélményt. Itt minden adott ehhez, főleg, mert viszonylag sűrűn akadnak chekpointok ahonnan folytathatjuk halálozás után, így nem kell hatalmas területeket bejárni, ha épp elhalálozunk.

További pozitívum a játék sajátságos, úgymond James Bondos humora, ami gyakran feldobja a hangulatot.



RABOCSIJ KULAK – ZSELEZNYJ KULAK, BJOT TUDA KUDA NUZSNO!

Meg kell mondanom, hogy a JB: From Russia With Love nekem igazán bejött. Tetszettek a küldetések, jó volt a hangulat és soksok sikerélményem volt. Persze a konkurencia nagy az akciójátékok területén, pláne PS2-ön, de mégis azt hiszem a játék megállja a helyét, főleg ha kicsit kevésbé kritikusan szemléljük.

Az irányításon kívül még egy dologgal nem voltam elégedett, nevezetesen a grafikával. Ugyan a karakterek tényleg szépek, és a hátterek is viszonylag pofásak, csak sajnos a gép nem bírja a terhelést, azaz sokszor lelassul, vagy ami még rosszabb beszaggat a program. Ez főleg az autós pályákon zavaró, mert elképesztően rángat a kép, ami az irányítás gyengesége miatt még idegesítőbb.

A zenékkel viszont elégedett voltam, jellegzetes JB-os számokat hallhatunk. A szinkront már dicsértem, bár itt is akadt egy-két bug, de az még a teszt verzió számlájára írható (néha elment a hangjuk a szereplőknek).

Mindenesetre kár a grafikai és kezelhetőségi hibákért, ha nem lennének, akkor tényleg egy Kiváló anyag születhetett volna, így azonban „csak" egy Jó-t ér. Ha az összképet nézem, akkor egy élvezetes akciójátékot kaptunk, ami a stílus kedvelőinek és a 007-es rajongóinak is tetszeni fog.

Veres Miki

JAMES BOND 007: FROM RUSSIA WITH LOVE

EA

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos, multi tap
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock)

✔ kellemes jb hangulatú, jó akciójáték
× nehéz irányítani, szaggat

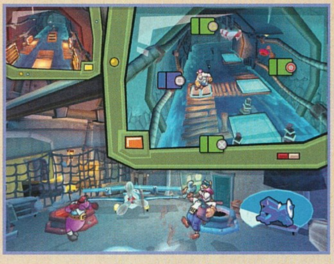
7 pont

MARTIN BELESZÓL!

Én, ha játékfejlesztő lennék, egy dologra mindenképpen izomból odakoncentrálnék: ez pedig az irányítás. Hogy lehet 2005-ben kellemetlen kezelésű játékot kiadni? Na, mindenesetre most már egyértelmű, hogy a Bond játékok színvonala esik...

PUCOLD KI A SZÉFET A MOSÓMACIVAL!









Aznap a házunk kapujában összefutottam új szomszédainkkal, a hét éves Fannival és a tíz éves Benjáminnal, akik lelkesen üdvözöltek. Hamar megtanulták már, az ilyen találkozások szerencsés kimenetelű esetben önfeledt konzolozásba fulladnak. (A szerencsétlen kimenetel, amikor gránáttal berobbantom a folyosót, de ez ritka.) Fanni mindenek előtt bejelenti, szerelmes belém, Beni izgatottan kérdi, vajon ma is focizni fogunk-e a Fifával (amúgy kizárólag PES pörög a gépemben, de még nem tudta megjegyezni a nevet – hát ily csapnivaló pedagógus vagyok én?). *Srácok, mondok jobbat* – tódítom – *ma valami különleges csemegében lesz részünk. Képzeljétek el, hogy van nálam egy játék, ami az egész országban még SENKINEK nincs meg, sőt, a világon is csak a kiválasztottak láthatták, és ti lehettek az ELSŐK, akik kipróbálják! Naaa, benne vagytok?* – terelem furfanggal a témát és lelkes ujjongásukba beleveszik a hangom, szó szerint beözönlenek a lakásba. *Oké, akkor ünnepélyesen bemutatom Sly-t, a szarkát, azaz khm, Sly-t, a mosómedvét! De szuper!* – szívből lelkesednek – *És ugye odaírod majd a nevünket a cikkbe?* – tudakolják kórusban – Naná, hogy még szép, hogy jó hogy! – ígérem meg atyaian, aztán a játékot a gépbe csúsztatom és lassan köd ereszkedik szemembre, enyhén megremegek, a külvilág felolvad. A háttérből még hallom – *Samu, Samu!* – de már nem tudok rájuk koncentrálni – *Te egy eeeekkora játékmániás vagy?* – hüledeznek, mire csak hümmögök, a kaland elkezdődik és hamarosan mindhárman a hatása alá kerülünk.

Na, állítsuk itt meg az időt egy pillanatra, lépjünk is vissza egy csöppet!

ÁLLATMESE!

Azon a délutánon hazafelé a szerkesztőségből különösen elővigyázatos voltam: a zsebembe süllyesztett játékot markoltam és erősen koncentráltam. Nem attól féltem, hogy meglopnak, éppen ellenkezőleg, a járókelőket óvtam a sötétben észrevétlenül megbúvó Sly-tól, hiszen köztudott, hogy egy gyógyíthatatlan, kleptomániás állat. Fiatalok, nem kell rémülten a takaró alá bújni, az „állat" szó itt szorosan vett értelemben szerepel és ennélfogva még az „aranyos" meg a „kedves" jelző is nyugodtan ráakasztható, sőt, mivel morálisan igencsak megkérdőjelezhető tevékenységét kizárólag akasztófáravaló gazemberek kárára fejti ki, még feloldozást is nyerhet a szemünkben. Sly bizony kiszúrja magának a megátalkodott gonosztevőket, a hitvány csirkefogókat, az aláváló mócsingokat, de még a tetű márjás huncutokat is és kertelés nélkül megrövidíti őket, ami persze nem kevés bonyodalommal és izgalommal jár. Vagyis a tömött metró szűzlelkű utasainak biztonságát illetően nyugodt lehettem, viszont a sajátomét tekintve nem – egyáltalán nem éreztem magamban kedvet ahhoz, hogy tengelyt akasszak valamelyik patinás újpesti bűnszövetkezettel. Sly azonban szerencsére nem ostoba tacskó (inkább mosómedve) és ezért, vagy éppen ennek ellenére könnyelmű akciót ritkán kockáztat meg. Különben is, ott van neki a banda, ami mindenben segíti. Mindenek előtt Bentley, aki eleve kripli, de egy ideje már tolószékben kényszerül élni (jaj, jaj, jaj, szegényke!), cserébe agyas és fajra nézve teknősbéka, és az ő dolga a csapatban, hogy gondolkodjék. Másodsorban Murray, a rózsaszín vízi csődőr, aki összesen egy szem (metsző)foggal rendelkezik, félig idióta, cserébe tagbaszakadt, és forró helyzetekben ő verekszik. A három díszállat már kora gyermekkorától együtt rajcsúrozik, képletesen szólva még a pelenkájuk is közös volt: együttesen rondítottak már a kezdetektől ellenfeleik amúgy is sötét játszmáinak a kellős közepébe. A DNS szálak azonban ennél sokkal messzebbre nyúlnak vissza, legalábbis ami a toportyánt illeti, míg a másik két gézengúz genetikai eredetéről nem esik szó.



Sly Coopernek már az apja, a nagyapja, a dédapja, az ükapja, a szépapja, de már annak az apja, a nagyapja, a dédpapája, az ükapája, a szépkapája, de már annak a papaja, a nagypapja, a dédtatja, az üktutája, a széppatája, és annak a… a… a… valaki pofozzon már fel, legyen szíves! KÉREM! Újra nekifutok, egyszerűbben. A Cooper dinasztia már egysejtű papucsállatka korában is mások vagyonának betokozásából és elhordásából élt. És pronyó vagyok, mert nem fogalmaztam elég korrekten: az idők során a famíliában nemcsak a nyelesek (apák), hanem bizony alkalomadtán a nyeletlenek (anyák) is bőszen borotválkoztak, vagyis gyakorta kopasztották meg az arra érdemeseket. (Világos, nem?) Térjünk vissza Sly-hoz, akinek kalandjait a Sucker Punch nevezetű fejlesztő csapat immáron harmadik alkalommal vési diszkettre. Az első rész szimpla ismeretterjesztés volt: egy füst alatt tudtuk meg, hogy a mosómedve nevű létforma szigorúan monoton gyűjtögető életmódot folytat és irtó könnyen halálozik el, aztán hogy a téma programozóinak feltűnően nagy tehetsége nem párosult kellő szorgalommal, végül önmagunkról azt, hogy stressztűrő képességünk ámulatba ejtően alacsony. (Én legalábbis rácsodálkoztam, hogy a háromszázadik megpusztulásnál felgyújtottam a közeli kiserdőt, a rémülten menekülő mosómedvéket pedig kiegyenesített kaszával aprítottam szeletekre.) A második epizód szerencsére elrugaszkodott az első rész által kijelölt ragacsos talajszinttől és minden tekintetben fölé tudott emelkedni: szebb grafika, mesteribb megvalósítás, változatosabb pályák és feladatok, új karakterek és mozdulatok, komplex környezet, kidolgozottabb világ. A harmadik epizód nagy lendületet vett és szépen megfejelte a második részt is, amely betört koponyával hullott alá. A sorozat vitán felül legjobb darabja megérkezett s ez most valóban olyan színvonalat képvisel, amit az ember egy úgynevezett éljátéktól elvár. Ebben ismét csak újítások tömegei lelhetőek fel mind a szereplők, mind a mozgások és a feladatok, mind a grafika terén, mely ezúttal történetesen nem szebb lett, hanem „három dimenziósabb". Értsd: közkedvelt **3D szemüveges támogatás** rejtőzik a játék igen vaskos tarsolyában és bár rothadó világunkat biztosan nem ez fogja megváltani, de a felettébb jó ötletnek néhány pályán egész szépen sikerült aládolgozni. Akinek pedig a piros-kék papír vacaktól csak a feje fájdul meg, az nyugodtan ajándékozza el vagy hajítsa egyszerűen a kukába a szemcsét, a játék önmagában véve jó, de BORZalamasan ám! (Akarom mondani MOSÓMEDVE-szerűen.)

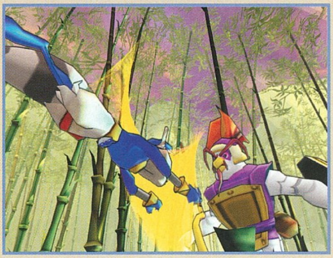
Nevezzük végre nevén a gyereket: **a játék minőségi mászka**, azaz változatos mászkálós-ügyességi ugrabugra, erőteljes akció-beöntéssel, rendkívül igényes kivitelben, szép rajzfilmes grafikával igen gusztusosan feltálalva, ám figyelmen kívül hagyhatatlan a tény: **elsősorban gyerekeknek** készült. Attól még, hogy én egy vízfejű platform-buzogány vagyok és úgy rácuppantam a cuccra, mint boci a tehéntőgyre (ezért komoly hőstetteként tartom számon, hogy a kontrollert egyáltalán néha átengedtem a Beninek és a Fanninak), még nem tagadhatom el, hogy felnőtt szemmel nézve a tolvajbanda kalandjai a profi és élvezetes játékmeneten túl nem nyújtanak igazán maradandót. Jóllehet, a készítők adott szerkezeten belül hihetetlen változatos elemeket építettek be a játéktestbe, a szellem szinte érintetlen maradt. A számtalan újszerű ötlet és ötletes újszerűség dacára, a játék üresnek tetszik. Az egyes részek nem rendeződnek szép egészbe, a nagy egész részletei pedig kidolgozatlanok maradnak, ezáltal az élet vész ki belőle. Például a szinkron immár hagyományt teremtve botrányt okoz, színtelen és hiteltelen, arról nem beszélve, hogy Bentley orrhangja mélyen megrendítő. Annyit, de annyit beszél az a szörnyszülött, hogy az még gombócból is sok volna – szívem szerint már a második pálya után letéptem volna a dagadt nóziját arról az okostojás forma tekikoponyáról! Az elnagyoltság számláján újabb tétel, hogy a szereplők jellemének kontúrját megrajzolták ugyan, de eléggé vékonyan, a kifestés pedig végképp elmaradt. Bár valamelyest szerethetőek / utálhatóak a figurák, mégis igen-igen haloványak.

Szerintem ezek olyan a dolgok, melyek egy gyereket általában nem zavarnak, mivel ők könnyedébben tudnak beleveszni pusztán a játszás élményébe – irigyeljük is őket vastagon. Figyelem! Az, hogy a célcsoport a fiatalabb korosztály, legkevésbé sem a könnyű játékmeneten érhető tetten, hiszen a kihívás foka a bevezető küldetések után alaposan durvul, jóllehet végleg fűbe harapni nem lehet. Ráadásul a korongon lévő sok-sok választható nyelv „nemismerete" külön megnehezíti majd egyesek dolgát. Hibásnak tartom a Sony-t abban, hogy magyar nem szerepel az alternatívák között. (De most tényleg, miért nem?) Összegezve, biztos vagyok benne, hogy idősebb platfomerek is szeretni, mondom SZERETNI fogják a tolvajtempót, ám lenyű-









gözni, elvarázsolni, rabul ejteni csak az érintett gyerekeket fogja, számukra tehát a játék nemhogy ajánlott, de kötelező, sőt, be nem szerzését a törvény egyenesen bünteti!

ÁLLAT MESE!

A játék elején mindjárt a történet végébe csöppenünk, amit a talányos cím is sejtet: Beginning Of The End (A Vég Kezdete). Döbbenetes dolog történik, a konzoltörténelem legnagyobb átverése: a főellenséget lenyomva a játék rögtön véget is ér, gratuláció, stáblista, majd füst a PS2-ből, végül a lemez megsemmisíti önmagát és a szőnyeg is lángra kap... ja nem, ez csak nálam történt így... (Lakótársaim és Martin legnagyobb örömére! Másnap aztán fülemfarkam behúzva magyarázkodhattam, szerencsére sikerült másik tesztpéldányt keríteni és egy ócska szőnyeget is találtam egy lomtalanításon.)

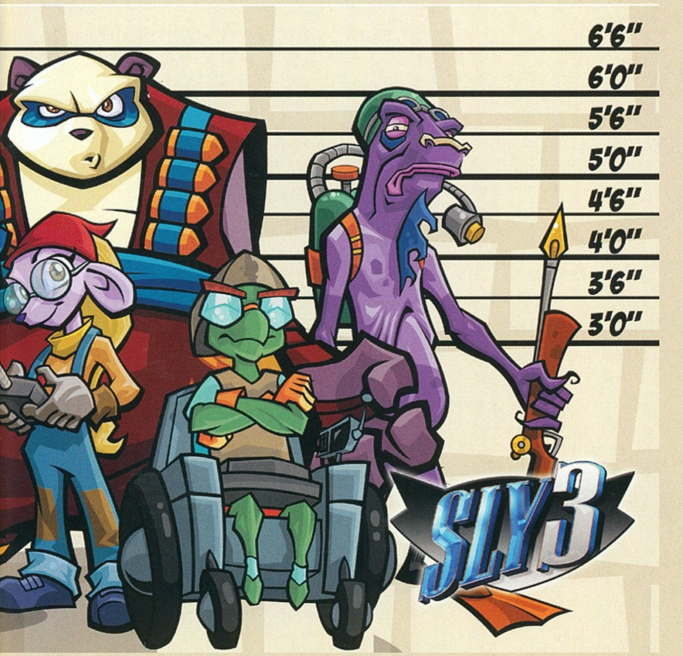
A játék elején az irányítás fortélyait sajátíthatjuk el és tüstént szembekerülünk a romlott páviánnal is. Feladatunk nyilvánvalóan a majom eleve is piros s*ggét még rőtebbre porolni, ehelyett mi kerülünk slamasztikába, ám ekkor ugrunk az időben és innentől kezdve a az előzményeket fogjuk nyomon követni. Hála a készítőknek rengeteg kalandban lesz részünk, megfelelően hosszú játékidő és változatosság garantált. A sztori epizódjainak sürgetésén kívül utólag extra feladatokat is teljesíthetünk, miközben a 3D-s ábrázolást bármikor ki / bekapcsolhatjuk és az elég butuska **két játékos módban** is üzekedhetünk – egy osztott képernyős fogócskából, kooperációs hekkelésből, légi, illetve tengeri csatából áll.

Most jöjjön a játék tömény kivonata, remélhetőleg poénok lelövése nélkül, mintegy kedvcsinálónak. A játék több fő helyszínen játszódik Velencétől kezdve, a regényes ausztrál sivatagon, Hollandián és a Kínai Nagy Falon át egy kalózfészekig bezárólag. A színtereken a főhadiszállásról kiindulva szabadon mozoghatunk és különféle – idővel egyre összetettebb – tennivalóink akadnak, nemritkán főellenségek zaklatnak és igen sűrűk az átvezető (dia)filmek. Minden karakternek megvan a maga jellege, így már a jelölési pontokhoz való eljutás is eltérő stratégiát igényel, míg például Sly ördögien ügyes, addig a technokrata Bentley ketyerékkel operál. Meglepetés, hogy idővel hét főre duzzad a banda, sőt, a ránk vadászó szexibébi-rókacica-rendőrlány-Carmelita-lovaghölgy is interaktív szerepet kap időnként. Feltűnő, hogy a levegő állandóan vibrál körülötte és Sly körül, de sajnos nemhogy a mosómaci, de még a mosósmaci sem csattan el... (SPOILER! – hogy rohadnék el!) Nagyobb hangsúlyt kapott a lopózás és a tolvajlás is, immár mindhárom alaptagnak megvan a speciális fejőmozgása, és igen jelentékenynek mondhatóak az egyéb újítások. Külön színt hoz a Guru nevű monyó színrelépése, akivel ellenfeleket lovagolhatunk meg (extra élvezet az órásfarkast megülni), de a többiekkel konvencionális járműveket is fogunk vezetni: motorcsónakot, csónakot, duplafedeles kisgépet, óriásdarut, helikoptert, dömpert, távirányításos kisautót és persze önmagunkat – néha első nézetből. A hadihajó gyökeresen új dolog: a tengeren lófrálunk, kalózkodunk, térképészkedünk és egy tengeri szörny is előkerül.

Nem kévésszer, bevett avagy teljesen újszerű betétek dobják fel az amúgy sem unalmas meneteket, mint fényképezés, széfnyitás, kódnak a keresése festményen nagyítóval, álruhában való sunnyogás, krokodil etetés, csapda aktiválás kamera módban, vázaelkapás, limonádéivó-verseny, de még a kínai petárdaipar is szóhoz jut. Kedvencem a hekkerkedés, a számítógép feltörés, ami egy retro 2D-s lövöldözés az áramkörök sűrűjében. Fontos elem az extra képességekkel felruházó motyók vásárlása, (füstbomba, ejtőernyő, harcmozdulat, sok-sok satöbbi) és a pénz felhalmozása egyedül e célt szolgálja, a késői cuccok ára meglehetősen borsos (ezeket miért nem tudjuk ellopni?). Az ellenfelek és a főellenfelek kielégítően változatosak (felsorolni sincs hely) és humorosak (nem semmi a vasvillás tapsifüles vagy az ágyúcsővel hadakozó kalózkutya) és eltérő taktikát igényelnek, és előre szólok, hogy a sok izzadástól előbb-utóbb ki fog csúszni kezünkből a kontroller.

Említettem, hogy a nyelvtudás hiánya sarokpont lehet. Fontos, hogy L3-mal kérhetjük a célpont kijelölését, ugyanakkor a felső szöveg ablakban általában megmutatják, hogy mit kell nyomni, illetve mi a cél, ezenkívül az aktuális feladatról a Job Help menüpontban is olvashatunk. Ha máshogy nem megy kérj szülői segítséget vagy használj szótárat! (A játék vége felé akad egy trükkös pálya ezt elárulom, de nekem ne reklamálj, mert nem kötelező elolvasni! Kincsvadászat a Treasure Gadget segítségével: a szobortól indulva 12 lépés előre, jobbra átlósan föl 6 lépés, 18 lépés a kört alkotó facsoport felé, 16 lépés a két szikla között, 13 lépés a három pálmafás tengeri szikla felé, 6 lépés a hajóroncs orrirányába.)

Végezetül szeretnék tisztelt anyádhoz / apádhoz szólani.



KEDVES SZÜLŐ!

Ne tessék a rosszindulatú híresztléseknek bedőlni, a pletykálnak hitel adni, a rágalmaknak felülni. A videojáték nem káros. Ismétlem: NEM káros. Jó tanács: nem kell mindent elhinni, amit a Mounika Show-ban mondanak. A TV-ben amúgy is csak baromság van. Kivéve a videojátékot, ami nem baromság. Különben is, gyermeke imádja. Amennyiben Ön férfi, akkor megérti, mert Ön is imádja. Amennyiben Ön nő, kérem ne álljon férje és imádott gyermeke(i) boldogságának útjában, támogassa szórakozásukat! Ha ez bármit is számít, megígérem, hogy csemetéje soha, de soha nem lesz sorozatgyilkos. Pontosítok: nem ettől lesz sorozatgyilkos. Amennyiben gyermeke már most sorozatgyilkos, biztosíthatom, nem a videojátékok miatt lett azzá. Amennyiben Ön sorozatgyilkos, ne vállaljon gyermeket! Amennyiben Ön ölt már embert, ugye, hogy nem a videojátékok miatt tette?

(Köszönöm Fanninak és Benjáminnak a tesztelésben nyújtott segítséget)

samatőr
samu@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Samu, az Isten áldjon meg, kerek egy napot késett az újság leadása miattad: annyit röhögtem ezen a cikken, hogy aznap már nem is tudtam dolgozni... mehettem WoW-ozni. (A „mosósmaci" után konkrétan óbégattam...)

SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

SCEE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

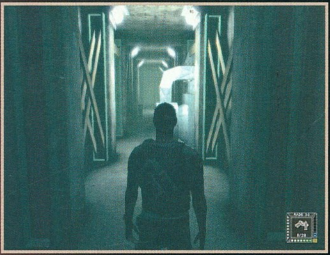
1-2 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (113KB)
analóg irányító (dual shock)

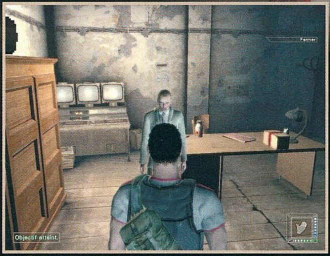
✔ csodállat
✕ azért nem hagyod el az állad

9 pont

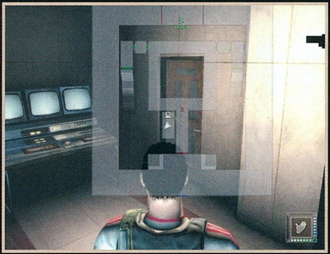














Ki gondolta volna 1986-ban, pontosan 19 évvel az Ubi Soft Entertainment (mára egyszerűen Ubisoft-ra nyisszantott) alapításakor, hogy a kis francia cég ilyen magaslatokba jut. A hazai és külhoni fejlesztők felkarolásával a globális piacra is nagy hangsúlyt fektető páneurópai tröszt jött és jöhetett létre. A 2001-es nagy reformokig pontosan 127 produktum jelent meg a vállalat patronálásával, köztük olyan klasszikusokkal, mint a zseniális Michael Ancel jegyezte Rayman sorozat, vagy épp a Tom Clancy nevével fémjelzett – stílusteremtő – Rainbow Six saga, mely mind a mai napig az egyik legjobban futó szekér. Az igazi áttörést az eredetileg Xbox exkluzív terméknek szánt és szintén új távlatokban gondolkozó Splinter Cell hozta meg a 2003-as évben: akkor, mikor az Ubisoft hónapról hónapra olyan hihetetlenül egyedi és ötletes dózisokkal pumpálta tele az ipart, mint az első körben említett kreátor azóta kult státuszba lépett Beyond Good and Evilje. Pedig a képlet roppant egyszerű volt, a harmadik személyből követett hős a szokásos bábfigura szerepkörét betöltve teljesítette titkos ügyosztálya egyre keményebbé váló megbízásait – a szürke tömegből elsősorban a még mindig hihetetlenül ütős látványvilága, illetve a karakter utolérhetetlen mozgásrepertoárja emelte ki. Bár Sam Fisher alakja korántsem volt olyan kidolgozott, mint az alapot szolgáltató Metal Gear Solid borostás baritonja, nem beszélve a hamar unalomba fulladó történetről, illetőleg az egymást szolgamód követő missziók sokaságáról, a nép valamiért mégis vevő volt rá – a handheld verziókat is számolva nem kevesebb mint hat alkalommal. Szinte hihetetlen, de eddig még nem volt sem épkézláb, sem hatalmasat bukott kópia, annak ellenére, hogy a mű gerince könnyen másolhtó, pofonegyszerű váz. A kihívó azonban már átlépte a küszöböt és az ajtót kaparja: a korántsem nívós játékok kiadásáról híres *DreamCatcher* a **Cold War** személyében látja a méltó vetélytársat. Mi nem.

Pedig a Cold War kifejezetten jól indít: a főmenüben felzendülő kellemes zenei aláfestés megadja az alaphangulatot, ám a bevezető animációnak szánt, erőteljes képregényes vonásokat felmutató, statikus állóképekből összevágott alapozás már önmagában is egy tévedés. A változatosság kedvéért hősünk ezúttal nem veterán kommandós, a kormány titokzatos ügynöke, hanem egy egyszerű zsurnaliszta. Matthew Carter egy életre szóló kalandra készül – fülest kapott, hogy a Szovjetunió szívében, a Lenin mauzóleumban titkos találkozóra kerül sor az orosz és az amerikai kormány között, ám a helyszínre érve balul sülnek el a dolgok. Az egyszerű kamerának hitt eszköz lőfegyverré avanzsál, a saját elnökét meggyilkoltatni kívánó KGB terve balul üt ki, így gyors megoldásként Mattet CIA ügynöknek titulálva lakat alá zárják, így robbantva ki egy az egész világot megrázó válságot, szerencsére nem sok sikerrel. Lényeg a lényeg, ahogy az lenni szokott, bárányunk megmenekül és megfogadja, hogy kideríti, mi áll a dolgok hátterében, nem utolsósorban pedig tisztázza a saját és kormánya nevét.

A folytatás azonban hidegzuhanyként éri az embert, erre felkészülni nem lehet – a konzoloknál megszokott felbontás a bődületesen nagy feliratoknak és menüknek hála roppant kellemetlen összhatást kelt: ilyen méretű és megvalósítású HUD-ot gyengén látóknak szokás kifejleszteni. Ezen a sokkon még túltenné magát az ember, ha ehhez nem járulna borzalmas pályatervezés. Míg az említett Splinter Cell logikus, életszerű helyszínekkel operál, addig a '80-as évekbe ágyazott Szovjet éra totális káoszról, a közlekedés minden normális formáját mellőző labirintusokról árulkodik. Hiába Moszkva és a külső területek szépsége, digitális valójukban korántsem olyan pompázatosak, mint azt az ember elvárná. A mechanika egyszerű, juss el A pontból B-be, lehetőleg úgy, hogy ne uszítsd a nyakadba a vörös hadsereg krémjét – az eszközök széles tárháza áll erre rendelkezésedre. Mivel Matthew lényegében civil és van benne annyi humánus érzés, hogy ne metssze el az életére törők nyakát, kénytelen a lopakodás művészetét tökélyre fejleszteni, az ellenfeleket pedig csak leütni, legalábbis eleinte. Természetesen ennek legegyszerűbb módja a hátulról történő tarkón csapás, majd az áldozat testének elrejtése a gondos átkutatás után – a hosszantartó alvás érdekében különleges, limitált mennyiségben cipelhető injekció adható be a delikvens testébe. A talált tárgyak használata a



Cold War egyetlen pozitív és egyedi vonása: Matt a TV-ket ebben a korszakban riogató MacGyvert megszégyenítő módon képes egy gombostű és egy papír feci segedelmével létrehozni légiflottát anyahajóval. A sima töltény és a műanyag kupak kombinációjával egyfajta nem halálos gumilövedéket kreálhat, szövetdarab és kloroform adagolásával hathatós szer kerül az inventory-ba: az egyre fejlettebb és összetettebb eszközök a pályákon elszórt tervrajzok bezsebelésével, valamint a megkaparintott tech pontok beváltásával érhetők el, de erre lényegében semmi de semmi szükség, lévén a mesterséges intelligencia leragadt valahol az alagsor és egy zsák éti csiga között. A képernyő jobb alsó sarkában megtalálható kijelző a lopakodás mértékéről ad tájékoztatást – ha a mutató a felső tartományba futna fel, úgy a közelünkben tartózkodó bakák azonnal fegyvert ragadnak és lőnek: amennyiben mi is így cselekszünk, a védekezés, a fedezékbe bújás legcsekélyebb jelét sem fedezhetjük fel. Csak állnak mint a cövek és a Szibériai kényszermunka minden bizonnyal elrettentő eseményétől félve fogadják be magukba az ólmot, míg ki nem feküdnek. Elmenekülni előlük esély sincs, annak ellenére, hogy a szinteken számos remek rejtőzködési pont van – kár, hogy az oroszok angol vadászkutyákat gyalázva követik a nyomot, mintha mindig tökéletesen tudnák, merre is vagyunk: kivéve persze, ha 5 centiméterrel a hátuk mögött guggolva készülünk épp halálra pofozni őket egy szelet angolos bélszínnel.

Matt nem képes két fal között, spárgában állni, csöveken függeszkedni, majom módjára párkányokon lógni – kénytelen az említett leleményes tárgykreálással, valamint elsődleges eszközével, a kamerájával boldogulni. Utóbbi kiegészítő a szovjet módosításnak hála remek extra featúrával rendelkezik: képes megmutatni, mi rejtőzik a falak mögött, a röntgensugárnak hála így még az ellenfelek pozíciója is könnyen kiismerhető és megkerülhető, hiszen mint említettük volt a Cold War lényege a settenkedés és a leütés. Azonban bármilyen nehézségi fokozaton is játszunk, nem képes kihívást nyújtani a játék – a szinteket nehezítés céljából lézernyalábbal pásztázó biztonsági kamerák tömkelege felügyeli, kikerülésük azonban egy másodpercnyi problémát sem okoz, lévén a detektor 5 nanométer / évszázad sebességgel mozog, sajnos szó szerint. A legjobb az egészben, hogy a kidolgozatlan, sarokcsiszolóval legyalult koncepciót bugok tömkelege színesíti. A fegyveres harcnál a kamera Carter válla fölé pozícionál, így téve nevetségessé az amúgy is tisztességes motion capture munkáért kiáltó mozgásrepertoárt: Matt úgy mozog, mintha héliumot szívott volna, térde ráadásul gyakran annyira kidudorodik nadrágjából, hogy a külső szemlélő számára úgy tűnhet, mintha egy önálló életet élő testrésszel lenne dolga. A jó előre beharangozott rongybaba fizikának jele sincs, az őrök homokzsák módjára esnek hátra, hullamerevedést szimulálva – a másik véglet az ágyneműhöz hasonló összehajlás, mely esetben a gerinc U alakúra hajolva szorítja az áldozat fejét annak lábfejéhez. *Talajtorna bajnokságon 10 pontos mozdulat lenne.*

Az egészet tetézi az a bizonyos felemás audiovizális körítés, mely egy efféle budget kategóriás terméknél alapvető elvárás. Mint említettük volt, a karakterek animációja csapnivaló, ám a szinkronszínészek teljesítményéről még nem zengtünk ódákat: örömmel jelenthetem, hogy ilyen csapnivaló, élettelen, dilettáns, száraz és elképesztően idegesítő szedett-vetett banda még egyetlen hasonszőrű produktum esetében sem csillogtatta meg színészi teljesítményét. Pontosan beleillik abba a pöcegödörszerű közegbe, amilyen a CW egésze – a teljes kép érdekében azért illik megemlíteni, hogy bizonyos – rettenetesen ritka – esetekben alanyunk kifejezetten szép, hála a 2005-ös esztendőben elmaradhatatlan glowing effektnek, mely különösen a külső helyszínek esetén mutatja ki a foga fehérjét, gondolva itt elsősorban a tényleg szemet gyönyörködtető időjárási effektekről, mely Oroszországhoz illően a szakadatlan hóesésben és a szélviharban teljesedik ki, így öregbítve a kies ország hírnevét. Egyéb speciális képi hatásnak se híre se hamva, hacsak nem vesszük a kalap alá az alacsony felbontású textúrákat, az élsimítást sokszor mellőző objektumokat, az egyenarcú katonákat, a lineáris, monoton pályaszerkesztést és a csapnivaló, klisék tömkelegével fűszerezett történetet. Ne is vesztegessünk több szót erre a borzadályra.





KONKLÚZIÓ

Ez alkalommal örülhetnek a Playstation 2 és a Gamecube tulajok – a Cold War démoni fertője csak és kizárólag az Xbox tulajokat korbácsolja. Elképesztő, hogy egyesek mibe ölik a nehezen összekuporgatott pénzmagjukat: 2005-ben még vannak olyan megátalkodott lények, akik Uwe Boll katasztrofális celluloid megerőszakolását, vagy épp az ilyen ötlettelen, a plagizálást is gyatrán kivitelező torzszülötteket finanszíroznak. Csak reménykedni tudunk, hogy a valaki kukoricára térdepelteti a Mindware Studios összes olyan tagját, akinek valaha is köze volt a Cold Warhoz: mi pedig inkább tartsuk magunkat tisztes távolságban tőle.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Frankón azt hittem, hogy ez a tárgykombinálós – szívószálból sniper távcsövet, kockacukorból puskaport fabrikáló – rendszer (ami véleményem szerint jó, új, és eddig nem túl sok játékban láttuk) valami nagy durranást hoz a játékba. Hát, a megvalósítás csúnya szóval élve agyonkúrta az egészet. Pedig megelőlegeztem neki 2 oldalt.

COLD WAR

DREAMCATCHER / MINDWARE STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1 Játékos
dd 5.1, xbox live

✔ remek témaválasztás, ötletes macgyver rendszer
× botrányosan gyenge megvalósításban

4 pont

SERIOUS SAM II



A fiatal csapat, a *Croteam* pár évvel ezelőtt egy olyan Doom-jellegű FPS fejlesztésén kezdett el dolgozni, amely nem kevés humorban bővelkedett – tulajdonképpen a humor volt az egyik alappillére –, és sajátos stílusával szinte teljesen eltért az utóbbi idők FPS-eitől. Az Xbox-ra megjelent Serious Sam a 2000-ben és 2001-ben PC-re megjelent két történet egybegyúrt verziója volt.

„Komoly" Sam figurája egy tipikus képregény-akcióhős, Schwarzenegger külsővel, laza megjelenéssel, és még annál is lazább beszólásokkal. Az egyszerű előtörténet szerint az emberiség a huszonegyedik század hajnalán a legrégebbi ismert kultúrák homokjai alatt egy még régebbi, de mégis fejlettebb életforma nyomát fedezte fel, köztük pedig a technikát, amivel a messzi galaxisokba utazhatunk. Ez persze idővel ahhoz vezetett, hogy bolygónk városait elárasztották a másik világ kreatúrái. Tűz, rombolás, káosz, az emberek fejvesztve menekültek, de ekkor Sam nyugodtan odasétált (sportcipőben, farmerban és izompólóban), és közölte a „fiúkkal" a tényállást. Többek között azt, hogy korán kellett miattuk kelnie, majd előkapta „fegyverarzenálját" hátsó farmerzsebéből, és...

Nem is lehetne jellemzőbb életképet mutatni Serious Sam tipikus kalandjairól. A játékban 36 pályát járhattunk be, melyek nagyrészt olyan ókori birodalmak részeit képezték, mint pl. Egyiptom vagy Mezopotámia. Láthattunk piramisokat, templomokat, várakat, sivatagot, dzsungelt, havat, lávát, stb. A grafika első megjelenésre talán nem tűnt olyan nagy számnak, de az enyhén bugyuta, rajzfilmes, már-már túlontúl harsány színezésű pályák nagyszerűen illeszkedtek a témához. A terep mérete pedig hatalmas, sőt több kilométeres (!) volt. A szörnyek száma és igen változatos kreatív megjelenésük is igen figyelemreméltó. Több mint 50 féle jószággal volt dolgunk, melyek száma pályánként akár a 600-at (!) is meghaladta. A legjellegzetesebbek talán a bikák, a lépegető kék lézeres, illetve a nagyobb piros rakétás gépek, és hát a mindenki által ismert, felejthetetlen, degenerált, fej nélküli kamikaze-k voltak, amik ordítva rohantak felénk egy-egy bombával a kezükben. De előfordultak hatalmas, akár 100 méternél is nagyobb szörnyek is.





Samnek meg majdnem mindenre volt valami laza kis megjegyzése. A játék tényleg tele volt eredeti humorral, és sok-sok ökörséggel. Gondolok itt például az egyik dél-amerikai templom alatti titkos „diszkó"-ra, a gépfegyveres kaktuszra, a hóemberre és a télapóra a havas pályán. A zene minden pályán más és más volt, stílusra pedig előfordult drámai, lágy, kemény, de pl. a havas pályán az egyik csoportos támadásnál még a Jingle Bells rockos változata is felcsengett. A szörnyek hangjai nagyon jellegzetesek voltak, és rögtön reflexszerűen felkaptuk a fejünket, ha meghallottuk valamelyikét. *Nagyszerű játék volt.* Végre egy eredeti alkotás, amely a régi játékok hangulatát idézte. A Serious Sam és a Halo a játékmenet, és a véget nem érő lövöldözés terén Xbox-on a csúcsot képviselik, mind a mai napig, szerintem. A habot a tortára pedig a fantasztikus kooperatív mód adta, amellyel szintén csak a Halo ér fel, beleértve a sokaknak nagy csalódást okozó, ám attól még persze bivaly Halo 2-t is.

A pályák hatalmasak voltak, a fegyverek ütősek és változatosak (shotgun, láncfűrész, gépfegyver, ágyú), a program pedig akkor sem lassult be, ha a szörnyek 100-ával támadtak. A játékot nem untuk meg egyszeri végigjátszás után, már csak a pályákon fellelhető rengeteg titok miatt sem. Ha pedig valaki azon kukacoskodott, hogy a játék enyhén szaggatott forduláskor (ami egyébként fel sem tűnt akció közben), az magára vessen.

Azt hiszem nem csoda ezek után, hogy legalább annyira vártam a **Serious Sam 2**-t, mit pl. a Halo folytatását. (Persze most tekintsünk el a PS2-re és GC-re kiadott Next Encounter változattól, mert az csak egy mellékága volt a „sorozatnak", nem pedig folytatása.) Már csaknem 2 éve húzták előttünk a mézesmadzagot a fejlesztők a különböző technikai demókkal, és előzetes screenshotokkal. Ahogy azt mondani szokták, én is „nagy kanállal" ettem" minden előzetes pozitív ígéretet a játékkal kapcsolatban. Aztán egyszer csak hosszú várakozás után megjelent a game, de először csupa – bíztatónak korántsem mondható – 6-7 pontos értékeléseket láttam (közben persze már 75 %-ra ugrott az átlagértékelése, de ez most mellékes). Először hatalmasat csalódtam, de aztán eszembe jutottak a Killzone és a Siren netes értékelései – szóval mit tudhatnak ezek a lüke nyugatiak ? :) Amíg nem láttam a saját szemeimmel, hogy béna, addig bízom az SS2-ben.

A játékban semmi más nem számít, csak a Serious Sam feeling, ha az a helyén van, akkor nincsen gond, a nyugati kritikusokra meg teszek magasról.

A játék valahol ott folytatódik, ahol az első (X-es) rész befejeződött. Egy vicces kis kezdő videóval hangolhatjuk be máris a hangulatunkat, amelyben a három tagú szírianiai (egy földönkívüli) tanács feszülten figyelte Sam kalandjait, és kisebb vitázás után, de végül úgy döntenek, hogy Sam az egyetlen, aki meg tudja menteni világukat a gonosz Mentaltól. Meg is idézik a hőst, aki a furcsa helyre kerülve először körbenéz, majd csak ennyit mond: „5 másodpercet kaptok rá, hogy eláruljátok mit keresek itt, és 2 már letelt ebből!". Miután átestek a bemutatkozás formaságain, felvázolják a tragikus helyzetet, miszerint veszélyben a világuk, és a megmentéséhez meg kell szerezni a hatalom talizmán 5 darabját, melyek 1-1 különböző bolygón találhatóak. Serious Sam újra nekivág, hogy megmentsen egy darabot a világból, és már oda is utazik az első bolygóra az M'Digmo-ra, a Simba-k falujába...

Megmondom őszintén, hogy az első 10 perces találkozásom a játékkal nagyon pozitív volt. A dzsungeles vízpartos kezdőpálya rögtön meghozta a kedvemet, de nem akartam elaprózni az élvezeteket, úgyhogy mindenek előtt beszereztem egy második tesztverziót is a játékból, majd egymás mellé toltuk a két TV-t, és system linkes kooperatív módban teszteltük le a Beával. hogy milyen is a második rész hangulata.

Minek után a folytatás alapja szinte teljesen megegyezik az első résszel, ezért elsősorban a két rész közötti negatív és pozitív előrelépéseket ecsetelném elsősorban. Minden egyéb információt megtaláltok Serious Sam világáról a Konzol 56. (X-es Serious Sam) és 72. számában (PS2-es Next Encounter).

Hát tömören összegezni akarnám a játékkal kapcsolatos élményeimet, akkor mindenképpen meg kéne jegyeznem, hogy a Serious Sam 2 sajnos nem lett olyan jó, mint az előző rész, DE korántsem rossz játék, sőt. Az eleje nagyon jól kezdődik, aztán picit ellaposodik, majd a harmada után valamivel végre igazán beindul. Fontos, hogy már az elején belőjük a megfelelő nehézségi szintet, ami kezdőknek normált, Serious Sam veteránoknak pedig minimum (!) hardot jelent, különben uncsi lesz a játékmenet. A folytatásban összesen 42 pályát találunk, amelyek itt is ugyanolyan változatosak, mint régen, nem beszélve a 5 különböző bolygó teljesen eltérő színvilágától. Az egyik legpoénosabb pálya az „óriások földje". Komolyan mondom, mintha a Pikmi-















nek világába csöppentünk volna. Mindenütt hatalmas növények, sziklaméretű kavicsok, egy 20-30 tonnás franciakulcs, és egy titkos orbitális sz*rkupac óriáslegyekkel körülötte. :) Közben pedig egy reggeli matinéba illő rajzfilmes zene szólt...

A grafika szebb és színesebb lett, sőt, már az első dzsungeles pályán is olyan pazar látványban lehet részünk. Ha nem lenne az a minimális szaggatás fordulásoknál (ami alig észrevehető persze), de legfőképpen ha nem létezne a Far Cry X-re, akkor simán kiválót érdemelne a játék grafikára. Ezt már csak az ismét nagyon ötletes szörnyek kitalálásáért is kiérdemelné a játék. Vannak „felhúzható karú" orrszarvúak, új bombafejű kamikaze-k, óriáspókok, kétfejű démonkutyák, hatalmas rögbi játékosok, bróker zombik, kung fu zombik, boszorkányok, lépegető dinoszauruszok, trollok, bumszli óriások, és persze sok sok új szörny, melyek nagyon kreatívak a maguk nemében, de sajnos nem olyan jellegzetesek, mint az előző részben látottak.

A fegyverekkel is hasonló a bajom. Nagyon poénos pl. a „papagáj által célba repített" bomba, de valahogy hiányolom a régi fegyverarzenált. A hatalmas csaták sem olyan monumentálisak már, mint régen. Vannak persze új hasznos ötletek, mint pl. a Halo-hoz hasonló gránáthajítás, a járműből küzdés, a dínóháton utazás, meg a gépfegyverállványok használata, de valahogy mégis többet vártam. Én még jól emlékszem, hogy a SS 1-ben egyszerre alig 2-3 pályát tudtunk végigvinni, mert szinte beledöglöttünk már a végére, olyan kőkemény volt a kihívás, és baromi jó volt a hangulat. Itt most 4-5 pályát is végig tudtunk vinni egyszerre úgy, hogy először meg sem fogott a feeling, de persze amikor később beállítottam a nehézségi szintet, sokkal jobb lett a helyzet. De ami a hiányérzetet illeti, az nem csak az én hibám, mert a Serious Sam 1-et újra betéve rögtön éreztem, hogy igen, ennek tényleg jobb volt anno a hangulata.

Persze a játék attól még nagyon is jól sikerült, az irányítás és a Serious Sam érzés is rögtön megfogja az embert. Maradtak a hatalmas pályák, a sok-sok szörny, a laza beszólások, és persze olyan röhejes hülyeségek, mint pl. a mini focipálya tyúkoknak. Egyedül azt sajnálom a kooperatív módnál, hogy már nincsen osztott képernyős mód. Más multiplayer mód meg egyáltalán nincsen. De a (netes és system linkes) kooperatív mód legalább ugyanolyan jó, mint régen.

Egyszer végigjátsszuk egy, vagy több barátunkkal, aztán egyszer egyedül, majd harmadszorra, hogy a pályánkénti 4-5 titkot felderítsük.

A Serious Sam mind a mai napig simán megér egy 9-est a szemembe, egész egyszerűen a hangulata miatt. Ez az új rész sem sokkal rosszabb nála, a maga nemében kiválóra sikerült, de azért jobbat vártam tőle. Mindenesetre aki szereti Serious Samet, annak tetszeni fog a második rész is, aki meg nem ismeri, hát neki mindenképpen az első részt ajánlanám először, meg úgy általában minden X tulajnak.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Néha nyugodtan megengedheti magának az ember, hogy ne vegyen komolyan egy játékot – sőt, az az egészséges, ha nem veszünk mindent véresen komolyan. Jó szerelmesnek lenni egy Ico-ba, jó görcsösre játszani a kezünket egy Devil May Cry-ban, és az is jó, ha tizedmásodperceket üldözünk a Gran Turismo valamelyik pályáján. Amikor viszont eljön az ökörködés ideje, akkor ott a Serious Sam, amit elő lehet húzni: marslakókat kiherélni, tyúkokat robbantani, és röhögve, de habzó szájjal menekülni egy tömbháznyi főgonosz elől.

SERIOUS SAM 2

2K GAMES / CROTEAM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

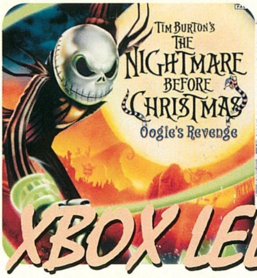
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

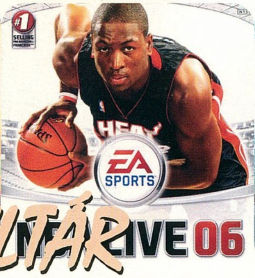
1 Játékos, 2-4 xbox live, system link, dd 5.1

✔ serious sam überelhetetlen :)

✕ az első rész jobb volt, nincsen osztott képernyős multi

8 pont









XBOX LELTÁR

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

Sajnos a Karácsonyi Lidércnyomás egyelőre kimaradt az életemből, már ami a mozit illeti, pedig a Tim Bruton-féle rendezések igazán egyedi alkotásokat szoktak eredményezni. Talán épp ezért, nekem nincs, és nem is lehet akkora kapcsolatom a játékkal, mint azoknak, akik már látták a filmet – ebből adódóan nekem a szereplők és a helyszínek sem voltak ismerősek, úgyhogy nagyon idegesített az elején az éneklős téma, el is nyomtam, de azért remélem, nem lesz a karácsonyom lidércnyomásos. Egyébként ez volt az egyetlen olyan zenei rész, ami bántotta fülemet, a játék közben hallható zenei aláfestés, a klasszikus állandóan visszatérő betéttel egész elviselhető volt. Kár, hogy az általam tesztelt verzió a zenén kívül szinte semmi hangot nem akart kiadni magából. Sajnos a játék csak egy egyszerű „megyek és lóbálom a kezemben azt furcsa zselészerű fegyvert” – ami éppúgy lehet fikusz, mint egy emberbarát puha műanyagból készült



gumibot is. Az első néhány pályán nem is nagyon történet semmi, úgyhogy hamar bele is untam, és nem volt már kedvem megvárni, hogy kiteljesedjen a game és telepakoljam magamnak az invertory mindenféle varázscuccokkal és új, hatásosabb, erőseb fegyverrel. Azoknak, akik szintén nem látták a filmet, talán leginkább a régi Playstationös Medievilhez tudnám hasonlítani a cuccost, bár annál azért elvontabb világban játszódik. Grafikailag egy erős közepes, a játékmenet szintén. Érdekes, hogy a TV felvételeknél mindig parancsba adják a delikvenseknek, hogy fekete-fehér csíkos felsőt ne nagyon viseljenek, mert totál megbolondítja a kamerát, ezt most itt is megtapasztalhatjuk az UFO-szerű főszereplőnél. Inkább csak a film kedvelőinek ajánlanám, meg akik kedvelik a rögzített kameranézeteket.



MÁS VERZIÓ: PS2

6.5 pont

NBA LIVE 2006

Szereti Csipi bácsi a kosárlabdát? Üüüü, nem, de attól még letesztelem, ha ezt osztotta rám a Martina. Nyomattam néhány gyors meccset, amiknek az elején sokáig nem találtam a kaput, aztán megláttam fent az a kosárszerű valamit. Utána még szórakoztam kicsi azzal is, hogy csak a fehér játékosommal dobattam pontokat, de végül ez annyira nem lett célravezető – hiába, a kosárlabda a feketék sportja. Egyébiránt nincs összehasonlítási alapom, mert nem láttam még a PS2-es verziót, de tuti, hogy ugyanazok a beállítások, lehetőségek, csapatok, és játékosok vannak ebben a verzióban is. Az is tuti, hogy az X-es szebb és simább folyamatosabb látványt nyújt a PS2-esnél, és itt sikerült eltűntetni az éleket, meg a kását. A játékosok mozgásával én annyira nem voltam kibékülve, kicsit furán teszik a dolgukat, kicsit gépiesen mozognak, fordulnak, futnak, valahogy az volt az érzésem, hogy nincsenek egymásba kötve a mozdulatok. Olvastam a Krisztiánka



cikkében, hogy lehet trükközni, na azt itt is lehet, csak nem volt kedvem betanulni, inkább beállítottam a gépet arra a szuper fokozatra és megnéztem, hogy csinálnám én is negyed óra gyakorlás után. Amúgy lehet játékost készíteni, meg különféle bajnokságokat játszani, meg hárompontos dobóversenyt rendezni. Az irányításra viszont nagyon rá kell érezni, mert ütem nélkül a ziccert is simán ki lehet hagyni. Nem rossz a cucc, de ha engem kérdezel, ez egy beteg sportág, és minden kosárlabdajáték beteg egy kicsit. (Azért felhívtam a Dzsont, hogy elmondjam neki, a Square-t, nem Sqare-nek írják, és amúgy mi a véleménye a játékról, de azt mondta nem ér rá, mert pont Ninja Gaiden Black-et nyomat X-en. Ilyen ez a világ, hamis és csalóka. :)



MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, X360, GC

8 pont

FIFA 2006

Ó Alattam Álló Isteni Lény! Mennyivel egyszerűbb is lenne a tesztelés, ha minden játékban opcionálisan benne lenne a magyar nyelv is (meg ha végre össze tudnék spórolni egy TV-re). Zseniális, hogy a betűk egyfajta rendszer szerinti megcserélésével milyen egyszerűvé és átláthatóvá válnának még a legbonyolultabb szöveges kalandjátékok is. Kicsit sajnálom is, hogy anno a PS2-es FIFA-ból egy előzetes tesztverziót kellett tesztelnem, mint ahogy azt is, hogy az X-es verzióból kispórolták a magyar nyelvet. No nem baj, majd valami okoska áteditálja a PC-s magyarosítást X-re, és akkor az ország összes warezolója is mind felmásolhatja a vinyójára a HUN nyelvet. És akkor már elmondhatják, hogy most már mindenben jobb az ő verziójuk a PS2-esnél. Merthogy mindenben másban jobb. Na persze nagyjából megegyezik a két port, ebben is ugyanúgy benne van az összes opció és játéklehetőség, mint a PS2-es verzióban. Ugyanúgy



benne vannak az újítások is, a szerződéses játékos-igazolás, a játékos-fizetés, vagy hogy szétküldhetjük a játékos megfigyelőinket szerte a világba. Ugyanazok a csapatok, ugyanazok a beállítások, ugyanazok a játékosok, ugyanazok a hangok és zenék. Miben jobb mégis az Xbos-os verzió? Természetesen grafikában, szebb-nagyobb figurák, folyamatosabb mozgás, végre felnőtt férfiemberek méreteit kapták a játékosok. Pont annyi a különbség a PS2-es FIFA és az X-es között, mint a PS2-es és az X-es Pro Evo 5 között: grafikai. És, hogy mennyi a különbség a Pro Evo és a FIFA között: jó nagy. A FIFA-ból ugyanis hiányoznak az olyan apró dolgok, mint például a játékvezetői labda. Ettől függetlenül ez az egyik legjobb FIFA, legjobb verziója.



MÁS VERZIÓ: PS2, PSP, X360, GC, GBA

9 pont

SNIPER ELITE

Azt gondoltam, hogy a Playstation 2-es változathoz képest azért jóval szebb játékot kapunk Xboxon, de mint utólag kiderült, annyira azért X-en sem szép a cucc. De legalább a sztorit sikerült jól megkavarni ezzel az „amerikai katona német álruhában a ruszkik ellen kémkedik” mesével. Ebből már biztos kitalálhattátok, hogy amerikai katonaként, német álruhában, az oroszok ellen fogunk kémkedni a játék nagyobbik része alatt. Ami igencsak megfogott a játékban, az az, hogy a különféle nehézségi fokozatokon túl választhatunk Customöt is, ahol lehetőségünk van, hogy az adott pálya minden paraméterét a saját ízlésünk szerint kalibráljuk be. Egyébként, mint azt már a Kriszke is írta, mesterlövészként fogunk csúszni-mászni a már jócskán lerombolt Berlinben. A pályák egész nagyok, egész jól megtervezettek, és valószínűleg vagy korunk nagy csatája előtt vagy után találjuk magunkat a helyszínen, mert elég kihalt minden. Engem nagyon hamar el is altatott ez a fedezéktől-fedezékig mászkálós játékmenet, nem tudom miért, valahogy azok-



ra a vadászos programokra emlékeztetett. (Kár, hogy nem az oroszoknál játszódik, mert akkor filmes utalásként megemlíthetném az Ellenség a kapuknál mozit.) Aki szeret szöszmötölni, és kicsit komolyabb szórakozásra vágyik, nekik ajánlanám, akik viszont inkábba MOH féle lövöldözést szeretik, valószínűleg árnyékra vetődnek a játékkal. Én inkább visszamegyek minden pályára a Rising Sunban ásóval a hónom alatt, kiásni a cheateket, minthogy itt kússzak-másszak. Arra mindenesetre jó volt a játék, hogy szembesüljünk, milyen komolyan lebombáztak egy-egy várost. Tök gáz lehetett, még a mekibe sem lehetett nyugodtan lekocogni, meg azt sem értem, hogy a romok között miként tudták a közüzemi számlákat kézbesíteni? No mindegy, a Sniper Elite egyedi játék, egyedi játékosoknak.

Csipi



MÁS VERZIÓ: PS2

7 pont

VÉGZET A KÖBÖN + X = ???

RESURRECTION OF EVIL







Doom… Doom… Ó, azok a régi szép idők, amikor még PC-n, majd Playstationön toltuk napokig, kooperatívban. Ó… azokban a korai időkben, amikor még nem terjedt el a warez, és még eredeti játékot is igen nehéz volt szerezni, bizony rákényszerültünk, hogy trükközve, állandóan cserélgetve egy Final Doom CD-vel linkeljük össze a Playstationöket.

De ne révedjünk el túlságosan a múltba, hiszen most a friss, ropogós **Doom 3** kiegészítésről, a **Resurrection of Evil**-ről kell tesztet szülnöm, ami bizonyosan könnyen fog menni, hiszen igen jól ismerem az előzményeit. A RoE nagyjából ott folytatja, ahol a Doom 3-ban abbahagytuk: bár a Marson folytatott kutatások kicsit balul sültek el, az UAC visszatér a helyszínre, és újból nekifognak a „tudományos" munkálatoknak, ami – nem várt fordulat – ismét csak a pokoli dimenziókapu megnyitásához, a nagy „sárkány szájában kopasz fej" gonosz felébresztéséhez, a helyszínen állomásozó és dolgozó összes ember leemészárlásához, majd hősünk magányosan elvégzendő partizánakciójához vezet. Aki ennél mélyebb, fordulatokban bővelkedő forgatókönyvet vár, szerintem nincs tisztában azzal, mi is az a Doom.

A játék szinte közvetlen folytatása a Doom 3-nak, ugyanazokon az ősi templomokban, és ásatási helyszíneken kezdünk, ahol anno befejeztük az elődöt: sok ismerős folyosó, terem, csarnok fog visszaköszönni. De a későbbiekben is lesznek majd a Mars bázisnak olyan részei, ahol járhattunk már korábban, sőt mielőtt lekerülnénk ismételten a pokolba, lesz majd egy helyszínről-helyszínre teleportálódós rész, ahol szinte csak olyan helyekről ugrunk tovább, ahol előzőleg jártunk már a Doom 3-ban (pl.: az irodák, ahol azt súlyos fekete mágiás dolgot találtuk, vagy a nagy teleport-kapu, amit anno két Hell Knight védett).



MARTIN BELESZÓL!

Nekem kicsit sötét...

Nézzük az újdonságokat. Fegyverek tekintetében két dolgot kell mindenképp megemlítenünk: a Doom 3-ban megszerzett Soul Cube ment a levesbe, most egy – a kezdetben csak Artifactnak nevezett – műtárgy / emléktárgy (?) vette át a helyét, amiről szép lassan kiderül, hogy még a Lélekkockánál is nagyobb erővel rendelkező fegyverként is használható cuccosról van szó. Ez a furcsa a pokoli dimenzióból származó szív, ha fegyverként valójában ANNIYRA nem is használható, arra felettébb jó, hogy az erejével bizonyos ideig lelassítsuk az időt. Ennek leginkább a főellenségeknél látjuk hasznát, hiszen mint legutóbb, most is csak bizonyos időközönként és csak adott ponton sebezhetőek a boss-ok. Az Artifact tápolható is, a szanaszét heverő hullák lelkét szívhatjuk el, megháromszorozva ezzel az erejét (így háromszor lassíthatjuk be az időt), igaz emberi / emberként meghalt hulláknál nem használhatjuk a lélekszívást. Lesznek majd olyan ügyességi részek is – például gyors egymásutánban nyíló-záródó ajtók – amiknél szintén az időbelassításra lesz szükségünk. Újdonság még a Grabber, legalábbis azoknak, akik nem játszottak még a Half-Life 2-vel, az eszközt ugyanis akár onnan is átteleportálhatták volna, olyannyira egyforma a két cucc. Ezzel a sugárnyalábbal operáló stukkerral nem csak tárgyakat mozgathatunk, de elcsíphetjük az ellenfeleink lövéseit, és vissza is küldhetjük azokat a feladónak. Ez a tulajdonság főleg a nehezebb fokozaton jön jól: ott ugyanis kevesebb a lőszerünk, viszont több és szívósabb ellenfél próbálja megkeseríteni az életünket. A Grabber hatásos még a Lost Souls-ok ellen is (a repkedő démonszarvú lángoló koponyákra értem), illetve elérhetetlen helyeken lévő cuccokat is ezzel tudunk magunkhoz szippantani. Lesz majd egy-két olyan hely, ahol szintén a Grabber segítségével, ládákból kell összeraknunk a továbbvezető utat, illetve az első főellenségnél is ezt az eszközt kell használnunk. Újdonság, hogy nem kell végre külön az elemlámpával operálni, ezúttal ugyanis a pisztolyunk csövére szerelték a világítóeszközt, bár hozzáteszem, az elemlámpa kiscserkészeknek való éjjeli számháborúban, és aki nem mer berohamozni a Doom 3 sötét termeibe, inkább HALO-zon, az amúgy is olyan frankó... Ellenfelekben is van néhány új, ilyen például a zöld / kék „tűzlabdával" dobálózó impszerű kreatúra, ami leginkább az N64-es Doom Nighmare Impjeire hajaz. Ha jól emlékszem ezek a csatornában grasszáló védőruhás zombik sem voltak az előző részben, bár lehet, hogy ezt benéztem és csak nem emlékszem rájuk. Aztán vannak még levágott burájú, és csontvázszerű zombik, és egy jó nagydarab fickó, furcsa vasszerkezettel a száján (csak nem ezek lennének a klasszikus Baron of Hellek?).

A játék valamelyest nehezedett: még könnyű fokozaton is, a vége felé jó sok Hell Kinghtot és Mancubust pakoltak a pályákra, gondolom ezzel akarták kompenzálni, hogy mindössze huszonegynéhány pályás élvezetet nyújt csak a *Gonosz feltámadása*, ami így hét-tizenkét órás kikapcsolódást nyújt.



A pályák nagyon ismerősek lesznek, hiszen javarészt a már látott elemekből építkeztek a pályaszerkesztők, de természetesen ez nem azt jelenti, hogy ismétlődnek teljes szintek, vagy hogy unatkozni fogsz egy percig is: a Doom 3 amúgy sem pont az a játék, ami egy pillanatra kiengedné a kezéből az adrenalin-szintedet. A félelmetes, elborult, klausztrofóbiás rémálomszerű hangulata megmaradt a játéknak, mint ahogy a klasszikus Doom megoldásokat is megtaláljuk benne: gondolok itt a kapcsolós rendszerre (ha itt átmész, oda teleportálódik egy Imp, ha ebbe a sarokba benézel, amott kinyílik egy rejtekajtó stb.).

A számzáras szekrények kódjait megint csak a PDA-ból tudod kihámozni, újdonság viszont, hogy három helyen is találtam játékautomatákat, amikkel játszani is lehetett (kétféle lövöldözős játék, és a klasszikus Arkanoid butított verziója), és megint csak van Berserk is. A grafika még mindig gyönyörű (a falfaragásoktól egészen a zseniális fény-árnyékhatásokig), a pályák totál logikusan felépítettek, és ez az egyik olyan PC-s port, ahol abszolút sikerült elkerülni a konvertálásnál, hogy TV-n is PC-s hatást keltsen a játék. Az Xbox verzió egy igazi konzolos FPS, akárhánycolos monitoron sem fog olyan élményt nyújtani, mint amikor egy bazi nagy TV-n, 5.1-ben eldörrented a dupla shotgunt.

Hibái persze vannak (egyszer majdnem fent ragadtam egy asztalon, és néha, amikor közelről telibe versz valakit, egy mikroszekundumra megakad a játék), egyesek szerint pedig túl rövidek és lineárisak a pályák. De hát ez nem Turok, ahol szikláról-sziklára kell ugrálni, vagy James Bond, ahol hatvanháromféle kütyü kell, hogy kinyissunk egy ajtót. A Doom a folyamatos akcióról, a démonvadászatról szólt és szól most is. Az már megint más kérdés, hogy kinek mit nyújt a játék, mivel aki nem nyúzta anno a klasszikus részeket (most egyébként megteheti, hiszen ismét rajta vannak a DVD-n a régi részek), lehet hogy nem akkora élmény, hogy most 2005-ben már egy teljesen háromdés, vállakról indítható célpontkövetős rakétákkal operáló csontvázfigurát lőhet cafatokra. Nálam jobb ez a cucc, mint a HALO bármelyik része.

Cyberdemon
csipimlee@576.hu

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos, xbox live, dd 5.1, headset, system link

✔ az egyik, ha nem a legjobb fps x-en
✕ szerintem nincs, talán több pálya kéne

9 pont

A HELY SZELLEME

Játékokkal, amikben szellemek játszották a főbb szerepeket, találkoztam már az idők folyamán, gondoljunk csak a bugyuta Casperre, vagy stratégiai beütésű Ghost Masterre, esetleg a brutális horror Fatal Frame-re, de olyan egyedülálló alkotáshoz, mint a **Geist**, ritkán volt csak szerencsém. A Geist cím egyébként jól jellemzi a game-et, hiszen a szó német nyelvterületen többek között szellemet / kísértetet ugyanúgy jelent, mint elmét / éleselméjűséget, és mivel egy adventure játékról van szó, amiben egy szellemet irányítva kell különféle feladatokat megoldanunk, ahol nem ritkán kell majd az agyunkat is használnunk, ennél beszédesebb címet tehát nem is találhattak volna a készítők még saját anyanyelvükön sem. A játék egyébként valami különös oknál fogva csak PAL 60Hz-en működik, úgyhogy akiknek régi, 50Hz-es TV-jük van, azoknak nem ajánlott a game…

Ebben a történetben a főszerepet John Raimi – egy speciális, vegyi és biológiai fenyegetések elhárítására szakosodott ügynökség embere – kapta. John Raimi segítségét régi cimborája és mentora, Thomas Bryson CR-2-es ügynök kéri, aki (szintén) a vegyi és biológiai fegyverkezés elleni harc során egy dél-franciaországi Volks névre hallgató üzemben beépítve kémkedik a gyár alatt megbúvó titkos épületkomplexumban, ahol gyaníthatóan illegális kísérleteket folytatnak a cég fejesei. Brysonnal megszakad a kapcsolat, ezért a CDC által támogatott CR-2 ügynökség egy mentőalakulatot szervez, amibe Raimi Bryson külön kérésére kerül be. A játék a Volks komplexum megrohamozásával kezdődik, és az első pálya pont arra alkalmas, hogy elsajátítsuk az alapvető irányítási megoldásokat, valamint megismerkedjünk a szereplőkkel.

Azonban a mentőakció balul sül, és egy árulás miatt teljes kudarcba fullad, szinte mindenki meghal, Raimi és Bryson pedig a Volks fogságába esik. Hamarosan a saját bőrünkön tapasztalhatjuk, milyen kísérletek is folynak az épület mélyén, hiszen szemtanúi leszünk, ahogy Raimit szó szerint megszabadítják a testétől. A Volks ugyanis egy vadonatúj technika segítségével test nélküli szellemügynököket gyárt, akiknek kitörlik az emlékeit, megtanítják új létezési formájuk irányítását, szükségleteik kielégítéseit, hogy aztán ezeket a test nélküli kósza lidérceket biológiai fegyverként vessék be, vagy adják el jó pénzért. Az ötlet egyébként nem számít unikumnak, hiszen minden jelentősebb kormányügynökség kísérletezett már asztráltestekkel, a testen kívüli anyagtalan létezéssel, még ha nyíltan ezt nem is vallották be soha. Raimi kiképzési folyamata után azonban szétesik a rendszer (nem véletlenül), és szelleme elszabadul az épületben, amit elszeparálnak a külvilágtól, majd megpróbálják főhősünket visszazárni a palackba.

A játék egy belső nézetes, akció dús, de mégiscsak kalandjáték, amit két fő részre bonthatunk. Az egyik, amikor szellemalakban kísértünk a bázison. Ebben a formában a föld felett lebegve közlekedünk, és a kamerák, az őrök, és egyéb a Volks-ban dolgozó figurák számára láthatatlanok vagyunk. Egyedül a kutyák jelentenek ránk veszélyt, akik megérzik a jelenlétünket, ha túl közel vagyunk hozzájuk, és veszett ugatásba kezdenek, ezzel jelezve az őröknek, aki egyébként igencsak felkészültek, hiszen nem először fordul elő, hogy a kísérletek során egyik-másik delikvens elszabadult az épületben. Talán épp ezért a falak és az ajtók is olyan anyagból készültek, amiken szellemalakban képtelenek vagyunk átlebegni, és vannak kifejezetten a szellemek megakadályozására lévő sugárfalak is.

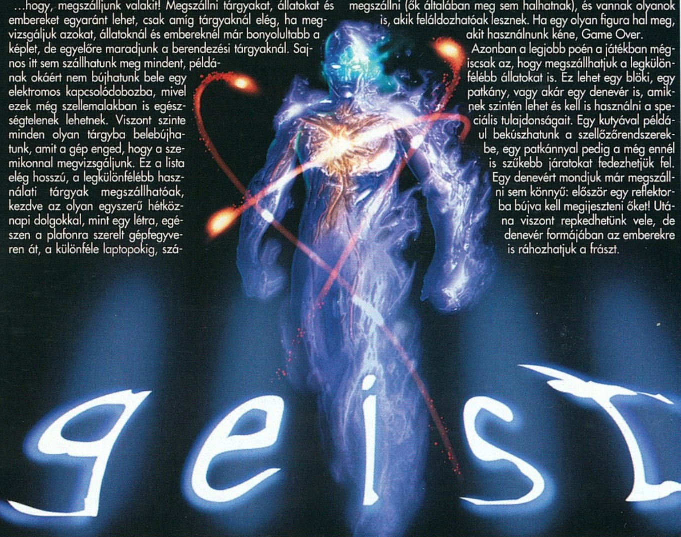
Kísértetként lehetőségünk van a magasságváltozatásra (bal oldali blokk), de meg is vizsgálhatunk minden olyan berendezési tárgyat, amin megjelenik a szem ikon. Ebben a módban egyébként igen rohamosan csökken az energiánk, amit különleges, itt a bázison termesztett növények életeszenciájának elszippantásával pótolhatunk, plusz így anyagtalanul közlekedhetünk a falakban illetve a megrongálódott ajtók közti réseken át. Persze szellemként nem sokra mennék, hiszen nyitott ajtókat olyan ritkán találunk, mint végig zöld jelzést a Hungária körúton. Úgyhogy itt az ideje…

…hogy, megszálljunk valakit! Megszállni tárgyakat, állatokat és embereket egyaránt lehet, csak amíg tárgyaknál elég, ha megvizsgáljuk azokat, állatoknál és embereknél már bonyolultabb a képlet, de egyelőre maradjunk a berendezési tárgyaknál. Sajnos itt sem szállhatunk meg mindent, például okáért nem bújhatunk bele egy elektromos kapcsolódobozba, mivel ezek még szellemalakban is egészségtelenek lehetnek. Viszont szinte minden olyan tárgyba belebújhatunk, amit a gép enged, hogy a szemikonnal megvizsgáljunk. Ez a lista elég hosszú, a legkülönfélébb használati tárgyak megszállhatóak, kezdve az olyan egyszerű hétköznapi dolgokkal, mint egy létra, egészen a plafonra szerelt gépfegyveren át, a különféle laptopokig, számítógépekig. És ha valamiben már benne vagyunk, akkor bizony használatba is vehetjük azt: a kutyakajás tálkát, a létrát felboríthatjuk, a lámpákat felkapcsolhatjuk, a gépfegyverekkel lövöldözhetünk, a számítógépekben összekuszálhatjuk a rendszert, a különféle csapokat nyitogathatjuk, a ládákat felrobbanthatjuk. Nekem legjobban az tetszett, amikor egy ajtónyitó berendezésbe bújtam bele, *és belső tükörnézetből lehetett leolvasni a kódot, amit az őr beütött*. De ez egyébként egy ritka eset, hiszen legtöbbször azért kell tárgyakba bújnunk, hogy a frászt hozzuk az élőkre, mivel a teljesen nyugodt figurák alkalmatlanok a gazdatest szerepére! Minden szereplő ugyanis rendelkezik egy aurával, amit csak szellemalakban látunk. Amikor az adott figura teljesen nyugodt, az aurája fehéren (világoskéken?) világít, ha kicsit már ideges, átvált sárgára, ha pedig teljesen beparázott, az aura vörösen izzik, és csak ilyenkor van esélyük, hogy megszálljuk a testét.

A játék során a legtöbb fejtörést persze az okozza majd, hogy a nyugis tagokat miként is paráztassuk be, hogy megszállhatóak legyenek, és itt jön be a képbe a tárgyak megszállásának lehetősége. A legtöbb fickót ráadásul nem elég egy fázisban megijeszteni: ahhoz, hogy a befogadásunkra készen álljon, több fokozatban kell ráhozni a frászt. Például: el kell dönteni egy létrát, fel kell robbantani egy ládát, el kell csavarni a gőzvezetékek csapját. Vagy: egy robotkarba bújva meg kell támadni, majd amikor rohan a számítógéphez, hogy kikapcsolja a kart, szerencsétlen félnótást a gépbe bújva kell ismét megijesztenünk. De az egyik legjobb rész volt az egész játék során, amikor egy kis kukkernyíláson át belebeghettünk a női zuhanyzóba, ahol az ott fürdőző csajok egyikét kellett megszállni, amit a zuhanycsapok megnyitásával, majd a jó öreg tükrös trükkel lehetett elérni. Az ijesztgetéssel viszont nem árt vigyázni, egynémely gyengébb idegzetű figura ugyanis majd nem akar arra a helyszínre visszatérni, ahol bef*sattuk.

Amikor megszállunk valakit, nem csak a teste felett vesszük át a hatalmat, hanem olykor-olykor, ha a múltban hozzánk is köze volt, láthatjuk az emlékit is rövid ideig. Egyénektől függően tudjuk használni a megszállt testek különleges tulajdonságait is, egy őr esetében például használhatjuk a fegyverét, egy tudóst viszont átengednek a retinaletapogatós ajtókon, de például a doktornő kezdetben csak egy porral oltó készülékkel van felvértezve. Épp ezért vannak olyan testek, amiket a továbbjutás érdekében kénytelenek leszünk megszállni (ők általában meg sem halhatnak), és vannak olyanok is, akik feláldozhatóak lesznek. Ha egy olyan figura hal meg, akit használnunk kéne, Game Over.

Azonban a legjobb poén a játékban mégiscsak az, hogy megszállhatjuk a legkülönfélébb állatokat is. Ez lehet egy blöki, egy patkány, vagy akár egy denevér is, amiknek szintén lehet és kell is használni a speciális tulajdonságait. Egy kutyával például bekúszhatunk a szellőzőrendszerekbe, egy patkánnyal pedig a még ennél is szűkebb járatokat fedezhetjük fel. Egy denevért mondjuk már megszállni sem könnyű: először egy reflektorba bújva kell megijeszteni őket! Utána viszont repkedhetünk vele, de denevér formájában az emberekre is ráhozhatjuk a frászt.













A történet egyébként egész jól alakul, miközben kiszabadítjuk Brysont, a kísérletek nem várt fordulatot vesznek, és megnyílik egy démoni dimenziókapu, ahonnan mindenféle szörnyek másznak át a mi világunkba. Ezzel párhuzamosan fut kis segítőtársunk, Gigi a szellemlány története is, és még rengeteg igen jól eldugott gyűjtenivaló is akad a pályákon. Ezek egy részét csak szellemalakban, másik felüket pedig csak valaki testében tudjuk megszerezni; kár hogy ezek a cuccosok csak különféle multiplayer opciókat nyitnak meg. A kulcsfontosságú cuccokon túl egyéb tárgyakkal nem sokszor fogunk találkozni a játékban (egy akkumulátort szellemalakban kell majd végiggurítanunk A-ból B-be), a falakon lesznek eü csomagok, de például, ha megszereztünk egy fegyvert (vagy gránátot), ahhoz sem kell a későbbiekben muníciót szereznünk, mivel végtelen lőszerrel vannak felszerelve (?).



Lesznek viszont nagyon jófajta főellenségek, ahol csak különféle taktikákat lehet majd alkalmazni: van, akinél az eldobott gránátba kell belebújnunk, máshol a gépfegyverek felett kell átvennünk az irányítást, és mini-játékokban sincs hiány, elég, ha csak arra a szegecselős memória feladatra gondolok.

Grafikailag a játék gyenge középmezőny, a Geist bizony simán elfutna Playstation 2-ön is, nagyon darabos, szögletes minden, a tűzeffektus inkább vicces, mi rémisztő, ugyanakkor nagyon hangulatos darab is. Remek fényeffekteket láthatunk, ez főleg szellemalakban domborodik ki, és a megszállt lénytől függően változnak a látásviszonyok is, egy kutyával például homályosabban látunk. Megemlítem, mert kiemelkedően jónak tartom a játék zenei anyagát. A cucc sajnos minden ajtó előtt tölt egy keveset, erre igazán kitalálhattak volna jobb megoldást.

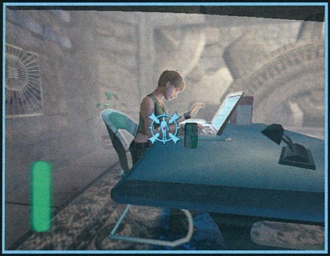
A program hosszúsága a maximalizmusodtól függ, én gyorsan végigrohantam rajta, kb. a háromnegyedig jutottam egy délután alatt, aztán bekrepált a memóriakártyám, és formattálni kellett – akkora vonzereje viszont már nem volt a Geistnek, hogy újra nekiálljak. De azok, akik mindent begyűjtenének, ami csak mozgatható, és még a text-logokat is maxira szeretnék tornázni, értelemszerűen nekik jóval hosszabb kikapcsolódást nyújt majd a game.

Nagyon ötletes és jól kivitelezett, *unikumnak* számító játék a Geist, de közel sem tökéletes: elég lineáris, és túlságosan kézenfekvő benne minden megoldás, de ha már a pályák nem lettek túlbonyolítva, legalább a megszállható figurákkal variálhattak volna a készítők, de ezen a téren sem erőltették meg magukat a fejlesztők. Általában egy-egy pályaszakaszt mindig egyazon személlyel kell letudnunk, nincsenek alternatív megoldások egy-egy problémára.

Hibaként róható fel még, hogy a történet felétől az egyre egyszerűbb játékmenet felé tolódik el a game, egyre több lesz a lövöldözés, kevesebb az agymunka, avagy a már megismert ijesztgetési / megszállási metódusokat kell állandóan ismételgetni.

Még így is jó anyag persze a Geist, és akinek megvan még a Kockája nyugodtan beszerezheti, mert a Cube-os silány programfelhozatalban ez egy kiemelkedő játék (halottnak pofon), de a másik két platformon is igen jó értékelést tudna magának kicsikarni az egyediségével, ötleteivel, megvalósításával, úgyhogy nyugodtan ugorj neki – csak aztán nehogy a megszállottja legyél!

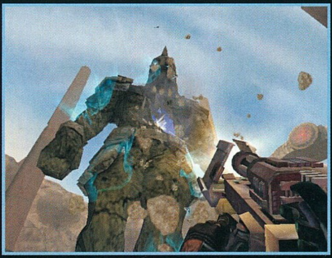
Csipi M Lee
csipimlee@576.hu















MARTIN BELESZÓL!

Emlékeimben kutatva felrémlik, hogy a Geist mintha már évek óta ott lenne a köztudatban, mintha már több E3-on is kint lett volna: magyarul ez is egy a „végtelen fejlesztési történetek" közül. Roppant izgalmas az alapötlet, nem tagadom, de újfent csak értetlenül állok a megvalósítás előtt: a több éves csiszolgatási folyamat során csak odáig sikerült eljutni, hogy a game a feléig érdekes, utána unalmassá válik?

GEIST

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 Játékos, dpl II

✔ újszerű ötletek, megoldások jó kivitelben
× lineáris, nem túl szép, ellaposodik

8 pont

BURNOUT LEGENDS

HORDOZHATÓ KÖZÚTI TÉBOLY



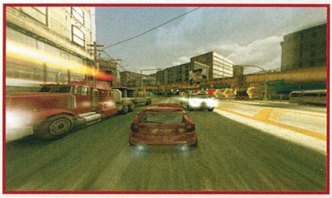
Zűrzavarában is áttekinthető audiovizuális káosz. Lehet-e pontosabban körülírni, írásban ábrázolni a négy epizód után immár egy drasztikus miniatürizálást is sikeresen túlélt Burnout sorozat lényegét? Nem hiszem. Vagy ha mégis, akkor valami nem létező, villámgyors, animált szövegre lenne szükség. Olyanra, ami magával ránt a sorok közé, száguld mondatokon keresztül, egyik írásjeltől a másikig csapódik, megpördül egy kettősponton, frontálisan nekiszalad egy felkiáltójelnek, és szikrát szórva széthullnak szavai. A betűk elgurulnak – lélegzetvételnyi szünet – majd egy csapásra újra összeáll a szöveg, s rohan, kanyarog tovább féktelen lendülettel…

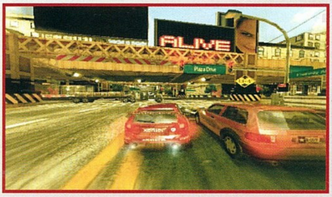
ÉLŐ LEGENDA

Tudtátok, hogy a legenda szó elsődleges jelentése: vallási tárgyú, szentek életét feldolgozó irodalmi mű? Most persze szó sincs régen elhunyt egyházi személyek ügyeiről, a **Legends** alcím az első három, nagyon is élő **Burnout** epizód egyvelegére utal. Mindhárom, „legendás" részből kapunk egy kicsit, a legjobbat, ha úgy tetszik, afféle esszencia koktélt – legalábbis a hivatalos tájékoztatás szerint. Valójában a mixtúra receptjét hozzávetőleg kétharmad részben alkotja a Burnout 3, s csak egyharmad részben az EA előtti időszak. Azt is mondhatnánk, a játékmenet teljes egészében az egymás leszorítására építő Takedownból való, csak a pályák, a kocsik és néhány játékmód származik az első két részből. Először leesett az állam, mikor a jól ismert Interstate Loop autópályán találtam magam, aztán örömöm az egekbe szárnyalt kedvenceim, a Palm Bay Marina, Silver Lake és Harbour Town láttán. Viszont az Airport T1 & T2 már kedvemet szegte, és nemcsak azért, mert sosem volt a kedvenc helyszínem, hanem mert kezdtem rájönni, hogy itt bizony hiába számítok új, ismeretlen pályákra. Újdonságnak csak az számít, hogy most azokon az utakon tudjuk falhoz kenni a riválisokat, amelyeken korábban erre nem volt lehetőség. Azért egy kicsit mégiscsak volt. A második rész Pursuit módja – mikor rendőrként kell üldözőbe venni egy ámokfutót, és addig lökdösni, míg bedobja a törülközőt – bizonyos szempontból a Takedown előfutára volt. A harmadik részből kimaradt, most viszont újra van Pursuit, olyannyira, hogy összesen hatféle járművel szirénázhatunk, még egy Forma 1-es rendőrautóval is.

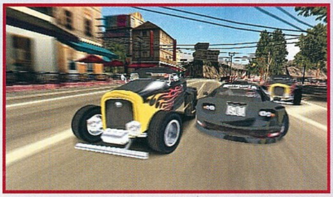
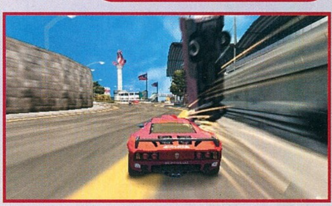
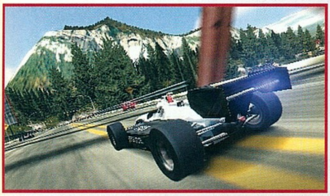
VIGYÁZZ, KÉSZ, BOOST!

Sebességfokozó boost a jutalma farolásnak, ugratásnak, forgalommal szemben haladásnak, kocsik merész megközelítésének. Természetesen az ellenfelek taszigálását és kiütését díjazza leginkább a program, ilyenkor duplázódik, triplázódik az alsó tűzsáv lángnyelve. Nyomhatjuk a turbót folyamatosan, kis ügyességgel nem fogy el soha. Azért én mégis jobb szerettem a Burnout 2-ben, hogy nem lehetett akármikor boostolni, csak a teljes sáv telítődésekor. Szűkmarkúbb volt a rendszer, viszont a boost aktiválásakor bevadult a zene, megnyúlt a kép, elszabadult a pokol! Itt, a Legends-ben nem jár különösebb effektel a boost (még az NFSUR-ban is látványosabban torzul a perspektíva), de legalább a sebesség érzékelhetően megugrik, tehát a legfontosabbra nem lehet panasz. Főleg a későbbi szinteken akkora













az iram, hogy ésszel már fel sem fogható. Felmerül a kérdés, nem okoz-e gondot ilyen tempónál – ezen a relatíve kis képernyőn – a jármű navigálása. Nos, okoz is meg nem is. Például a kanyarokat nem mindig látni tisztán, ismételt próbálkozás szükséges, hogy memorizáljuk az útirányt. A forgalom viszont meglepően jól kivehető, cserébe a kompromisszumért, hogy némileg csökkent a békésen közlekedők száma. Feltűnően erős első/hátsó világítást is kaptak a jámbor autósok, így minden esélye megvan a játékosnak, hogy észlelvén a szembejövőt, szeme az utolsó pillanatban még befogadja, idegei közvetítsék, agya pedig feldolgozza a kapott információt, és utasítsa hüvelykujját, hogy azonnal rántsa félre a kormányt. Feltéve, hogy a frontális ütközést sikerül elkerülni, még mindig jó eséllyel válik áldozatunkká az oldalt haladó. Ha épp nem személyautóba, buszba, villamosba vagy kamionba szállunk bele, akkor hát korlátnak, járdaszegélynek, házfalnak, oszlopnak, esetleg fatörzsnek verődünk neki hatalmas csörömpöléssel. A karambol pillanata mintegy megkoronázza az eszelős száguldás ünnepét; repül, pörög, pattog az autó, mindig teátrálisan, de sohasem azonos ívben. Gyötrődik a karosszéria, zúzódik a szélvédő, apró szilánkok, mint repeszek szállnak szerteszét. Szőrszálhasogatók kedvéért mondom, a törésmodell észrevehetően kisebb részletességű, mint nagygépen. De mit számít ez, mikor százötvenes tempónál maga alá présel a szembejövő tartálykocsi, s miközben átgázol rajtam, egy pillanatra kihagy a szívverésem. A rombolást, ha akarom, lassítva is nézhetem az R gomb lenyomásával, s az így aktivált Impact Time-ban autóm esésének irányát is megadhatom – Crash módban különösen jól jön.

SZUPER, KLASSZ!

Jó szokás szerint karriermód képezi a játék gerincét. World Tour a neve, és összesen öt class-t, vagyis járműkategóriát foglal magába. Először csak a compact class szabad, de később sorban megnyílik a muscle, coupe, sport és super class. Ez utóbbi a legklasszabb class, annyira gyors, hogy már csak ösztönből lehet játszani. Hülyének is szoktak nézni a metrón, amiért látszólag összefüggéstelenül vibráló fényeket és elmosódó csíkokat bámulok a képernyőn. Ja, ki ne maradjon, van egy bonusz kategória is, az F1 masinákból álló Race Special. Minden class tartalmaz egy világtérképet, amin piros pontok jelölik az elérhető versenyek lokációit. Összesen hatféle játékmód adott: *Race* (sima verseny, sajnos csak négy résztvevővel), *Road Rage* (ez a legvadabb, a kedvencem, minél több ellenfél kiütése a cél), *Pursuit* (rendőrös üldözős – volt már szó róla), *Face-Off* (párbaj két résztvevővel, tét az ellenfél kocsija), *Eliminator* (verseny, körönként az utolsó kiesik) és *Burning Lap* (időmérő). Létezik még Grand Prix, ez három vagy négy egymás utáni versenyt jelent, s egyben kaput a magasabb class-ok felé. A világtérképen a négyzet megnyomásával bármikor átválthatunk Crash módba. Ugye nem kell magyarázni; tragikus közúti balesetek okozása a feladat. 100 végzetes kereszteződést preparált számunkra a *Criterion*, s háromféle felszedhető bonuszt mindegyiken: $ jelért extra lóvé jár, a villám feltölti a boost skálát, a crashbreaker meg autónk felrobbantását teszi lehetővé. Habár a nagyokhoz hasonló, mindent elsöprő lángtengert nem produkál a PSP, de egy jól időzített crashbreaker így is átütő erejű detonációt okoz a felhalmozott roncskupacban. Ennek ellenére nem kötött le túlságosan a Crash. Talán azért nem, mert a tényleges akcióhoz mérten sokat kell várni a töltésekre, de még valószínűbb ok, hogy a Crash csak társaságban igazán szórakoztató. Ezért is találunk a multiplayerben külön Crash módokat, de erről később. Most kukkantsunk be a főmenü Driver Details pontjába. Sok egyéb mellett itt nézhetjük meg, hogy a játékban lévő 175 „event"-ből mennyit sikerült teljesíteni. Szemügyre vehetjük a különböző takedown akciókért járó érmegyűjteményt is. Húsz medál gyűjthető be, olyan, komplikáltnak és logikainak nem nevezhető feladatok abszolválásáért, mint pl. az ellenfél többszöri villamosnak repítése. Az utolsó plecsni azért jár, ha a játék során véghezvittünk összesen 2000 takedownt! Sokat elárul a játék szavatosságáról a statisztika, hogy 12 órányi tiszta játékidő után nekem 769 takedown jött össze... Bőven akad meló a gépparkot illetően is, eddig 49 autót tudtam megszerezni a 89-ből. Érdekesnek tartom, hogy a kocsikon nincs feltüntetve semmilyen paraméter (végsebesség, gyorsulás stb.), úgyhogy nyugodtan lehet külső alapján válogatni közülük (mint a csajok közül, hehe)!

TE IS LEHETSZ DEMO-DEALER

Mivel csak a tesztpéldány állt többünk rendelkezésre, ezért egy lemezzel próbáltuk ki a többjátékos módot. Sikerült jót lökdösődni, egymást leszorítani, hála a game sharing opciónak – még így is, hogy rendkívül korlátolt, és bő tíz percig tart szinkronizálni. Külön vastapsot érdemel, hogy egypályás demót is átküldhetek haverom gépére, ami a PSP teljes kikapcsolásáig vagy lemerüléséig megmarad neki. Végre, úgy tűnik, kezdi a konzoljátékok világába is bevenni magát a jó PC-s szokás, hogy szabadon terjeszthetőek a demók. Kinek kell ezek után DVD-vel, UMD-vel, akármivel csomagolt újság? Ma még csak egymástól tölthetjük át, de ki tudja, holnap talán már a kiadó honlapjáról menthetjük memóriakártyára a kipróbálható verziókat. De kanyarodjunk vissza a multiplayer-hez: amennyiben mindenki hozza saját „legendáriumát", akár hatan is összejöhetünk (ez még reálisan is hangzik), s nyomhatjuk egymás ellen a Race, Road Rage és Pursuit futamokat. Vagy kiélhetjük destruktív hajlamainkat a Double Impact (páros Crash egy időben, egymás ellen) és Party Crash (hat főig, egyenként vagy kétfős kooperatív csoportokban) választásával. Legfeljebb ötfutamos bajnokságot is összeállíthatunk a Tournament segítségével. Itt egymás után variálhatjuk a különböző játékmódokat, csak a Crash nem keverhető a többivel. Igazi multiplayer csemegének számít a Collector Challenge! Arra alapszik, hogy a Legends-ben begyűjthető 89 autóból van 25, ami úgynevezett Collector, vagyis gyűjtői darab. A fortély abban áll, hogy ebből a 25-ből csak valamely 5-öt tudjuk szólóban feloldani, a többit ismerőseinktől kell elnyerni. Úgy bizony, versenyezni kell értük! A győztes repertoárjába bekerül a hiányzó kocsi, a vesztes nem veszít semmit, legfeljebb fizet egy sört.

Elődeihez mérhető, teljes értékű epizód a Burnout Legends. Gyors, durva és addiktív játéktermi szórakozás, zsebből előrántva. Megveszem feltétlenül, s ebbéli szándékomtól még a borzalmas zenei repertoár sem tarthat vissza. Csak tudnám, mEArt kell mindig skate-punk-al, műmetállal és hasonlóan elfuserált meghatározásokat igénylő hamburgerzenékkel tömni a fülünket! Mennyivel tökéletesebb lett volna áthozni a legelső Burnout muzsikáját! Az még igazi zene volt, emlékeztek rá? Zárszóként hadd folytassam Liquid kolléga múlt havi, Burnout sorozatot érintő gondolatmenetét, miszerint: „az első rész maga volt a vágyakozás, a másodikban finom csókot váltottunk, a harmadikban vadul szeretkeztünk" – nos, ez alapján a Legends nem lehet más, mint a vad szeretkezés gyümölcse, amolyan *szerelemgyerek*.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon jó lenne, ha minél több PSP tulaj beszerezné ezt a gémet – no, nem azért, hogy még több pénz folyjon be az EA pénztárába, hanem inkább azért, hogy ha két (vagy több) PSP-s találkozik, bármikor-bárhol, azonnal beindulhasson egy jó kis Burnout multi meccs...

BURNOUT LEGENDS

EA / CRITERION

MÁS VERZIÓ: DS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos, wifi-n 6 játékos, mentés 160 kb

✔ amilyennek látni szeretnénk psp-n egy burnout-ot
× kisebb kompromisszumok, idegesítő zenék

9 pont

576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárolhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

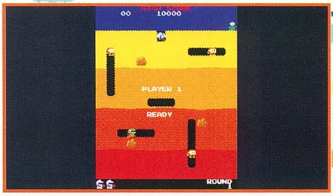
internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

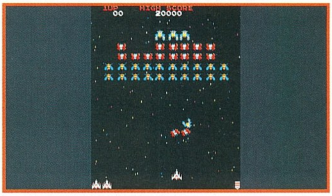
Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!



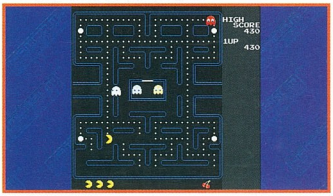


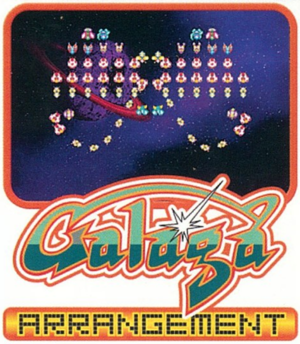




20 ARCADE CLASSICS!

NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION







Harminc. Azt a plusz-mínusz egy két évet ne számoljuk, nem érdemes. Igen, harminc év telt el azóta, hogy **videojáték**, mint *fogalom*, 1975 magasságában berobbant a köztudatba – és a „berobbanás" pontosan azt jeleni, hogy már nem csak a kiválasztottak számára volt egyértelmű: valami teljesen új, világméretű szórakoztatási forma született.

A harminc év alatt sok minden történt. Nem ez lesz az a cikk, ahol megpróbálom az összes mérföldkövet megnevezni, koncentráljunk inkább egy olyan *tényre*, aminek a tagadása véleményem szerint megmosolyogtató: megtörtént egy teljes *generációváltás*; és ezt nem a játékgépekre, hanem a játékosokra értem.

Sokan próbálnak meg mindenféle minőségi, mennyiségi és elvi méricskélésekbe belemenni ezzel a ténnyel kapcsolatban, de én mégis azt mondom, hogy felesleges azon elmélkedni, vajon a '80-as években csúcson levő (ide sorolom magamat is), vagy a jelenleg izomból aktív gamer réteg (akik a PS1 környékén csábultak el végérvényesen, és PS2 / Xbox / GC nélkül már nem is lenne teljes az életük) az „igazibb" – és most azokról a gamerekről beszélek, akiknek életük a videojáték –, hisz ez egy badarság. Egyik sem jobb, egyik sem igazibb, egyik sem felsőbbrendű a másiknál. Mind ugyanolyanok. Közös bennük, bennünk, hogy az a valami, amit videojáték-kultúrának neveznek, az életük, *életünk* szerves része. Egy dolog, egy apró *különbség* azonban újfent csak ténykérdésként kezelhető: azok, akik már *akkor* is benne voltak, valamivel *többet* éltek meg, többet láttak. Ennyi, és nem több.

Oké, van két tényünk: új generáció és több élmény. Eltelt harminc év, és eljutottunk oda, hogy mindkét korosztály eleget játszott, elég játékot végzett ki ahhoz, hogy a sok vitán, konzolháborún és egymásnak odamondogatáson felül egy közös nagy kérdés válaszának keresésében egy frontba tömörüljenek: *mi történt a játékokkal?* Mi hiányzik a manapság megjelenő játékok nagy (inkább használom a *döntő* kifejezést) hányadából – mert abban mindannyian egyetértünk, régi és újabb gamerek, hogy hiányzik belőlük valami. Olyan kérdés ez, mint az alkimisták nagy titka: hogyan lehet ólomból aranyat csinálni? Mi az az összetevő, ami az értéktelen fémet a leginkább értékes anyaggá alakítja át?

Nem én fogom megadni erre a gigászi kérdésre a választ, azt gondolom sejtettétek. Van azonban egy gondolatom, amit szívesen megosztanék veletek.

Úgy érzem, a mostani játékokból hiányzik a **tisztelet** – az a tisztelet, amit a játékosoknak kéne érezni irántuk.

Rasputin.1985, Firebird, Commodore 64. Mászkálós-ügyességi játék. Izometrikus „3D" nézet. Négy irány a kontrolleren, egy akciógomb. Odaülsz elé úgy, hogy még soha nem próbáltad. Odaülsz elé, mert hithű gamer vagy, aki nem életében először fog joy-t a kezében, és elhatározod, hogy kivégzed. Három élet egy menet (de lehet, hogy öt, és rosszul emlékszem – a történet szempontjából mindegy). Mi történik? Egy élet áltagosan 20, de ha fájóan őszinte akarok lenni, inkább tíz másodpercig tart. Húsz másodperc. Nekifutsz egyszer, hiszen te más két óra alatt tolod végig a Devil May Cry-t „hard" fokozaton. Halál. Nekimész másodszor, hisz neked csak hét óra a Killzone megnyerése. Halál. Nekimész tízszer. Nekimész százszor. Szombat reggel elkezded, az ebédet kihagyod, megszűnik a külvilág, a mobilt kikapcsoltad, most ne keressen senki, és szombat esete még ott tartasz, hogy talán átjutottál az *ötödik képernyőre*. Ez a játék 1%-a. Ha meghalsz, kezded elölről – nincs pálya közbeni mentés, nincs végtelen folytatási lehetőség. Kénytelen vagy betanulni a pályát, kitapasztalni az ellenfelek mozgását, másodpercre pontosan indulni és megállni, pixelpontosan ugrani. Minden idegszáladdal a játékra kell koncentrálnod, hisz nagy a tét – ha hibázol, kezdheted újra. Érezned kell a programot. Le kell győznöd őt. *Megtanulod tisztelni a játékot.*

Defender. 1980, Williams, játékterem. 12 pixelből álló űrhajó, 5 pixelből álló, nyeles jégkrémre hajazó tudósok, akiket 8 pixeles űrlények próbálnak elragadni. Iránygombok, gáz, lövés, hiperugrás. Nem játszottál még vele, de elhatározod, hogy rekordot állítasz fel, hisz te egy délután alatt nyomod végig a legújabb Star Wars Battlefront stuffot. Egy élet, kábé 6 másodperc. Egy coin, egy játék, egy pénz, *három élet*. Tizennyolc másodperc. Ha meghalsz, új pénzt kell dobnod. *A halálnak ára van.* Ennek nem tudsz úgy nekiülni, mint egy Rasputinnak, hogy otthon, a TV-re tapadva, iszonyatos nehézségek árán, de azért tulajdonképpen igazi tét nélkül bénázhatsz. Itt nagyuram csengetned kell, érmét kell dobnod, ha elfekszel. *Átértékeled magadban a „nehézségi fok" jelentését, legalábbis azt, amit eddig gondoltál róla.*

2005, full 3D-s, külső nézetes, kommandós sikerjáték. Bődületes grafika, fényeffektek, szinkronhang, nagyzenekar. Dupla rétegű DVD-n, 8 gigás. Top listás. A mesterséges intelligencia netovábbja. Az *újgenerációs* game. Lopakodsz a folyosón, eléd toppan egy őr. Tizenegy lépésre vagy tőle. Nem vesz észre, mert csak tíz lépésig lát. *Elgondolkozol*. Rasputin = néhányszor tíz bit. Nem mega, nem giga. Ahol meg kell tanulnod a játékot, ahol hetekbe, hónapokba telik, amíg biztonsággal tudsz mozogni a néhány sprite-ból álló ellenfelek között, akik valamilyen előre lekódolt „primitív" rutin szerint mozognak. Defender = csak pár bit. Ahol minden egyes ellenfél egy talány. Minden lövedék-röppálya egy rébusz. A mozgásuk? Egy egyszerű matematikai képlet: felkapja a tudóst és 10 másodperc alatt kiviszi a képernyőről. És te majdnem beleszakadsz, hogy megmentsd a tudóst. Egyszerű bitekkel küzdesz, nem gigákkal...

Hölgyeim, uraim, miről is hablatyolunk itt 2005-ben? Milyen istenverte mesterséges intelligenciáról?

Nyugi, itt a vége. Elérkeztünk oda, ahol ez az egész eszmefuttatás szervesen kapcsolódik a teszt főszereplőjéhez, a **Namco Museum Battle Collection**höz. Ez a gyűjtemény a videojáték-történelem egyik leghíresebb, legpatinásabb, legnagyobb tiszteletnek örvendő cégének, a *Namco*-nak a legrégebbi játékait gyűjti össze és mutatja be úgy, ahogy akkor kinéztek, tökéletes emulációval, és úgy, ahogy ma néznének ki. Ezek a játékok a hőskorból valók. Abból a korból, amikor még a füstös játéktermek mélyének félhomályában 5-10 srác ujjongott, ha valamelyiküknek sikerült három betűs szignójával feliratkozni az aznapi toplista élére. Abból a korból, amikor a gamerek még mélyen, talán félve, istenként tisztelték, de büszkén igázták le a játékokat. Benne van a *Pac-Man*, minden ügyességi játék ősapja, az általam valójában mesterséges intelligenciának tartott matematikai rutinok egyesítője. Benne van a *Galaga*, a valódi, az *eredeti* lövöldözős játék. Benne van a híres *Dig-Dug* is, amely tökéletesen egyesít mindent, amit egy igazi logikai-játékhoz kell, és ott a Rally-X is, amiben könnyen próbára teheted, hogy mennyi van meg benned a legfontosabb játékos alaptulajdonságokból.

Hogy is mondtam az elején? Két generáció. Azok, akik ott voltak a '80-as években, és az első lopott cigarettájukat egy koszos játékteremben szívták el, pár tízforintossal a zsebükben, örülni fognak ennek a gyűjteménynek. Mert ez volt az ő hőskoruk, a fiatalságuk. Akik viszont most élik fénykorukat, és igaz, hithű játékosnak érzik magukat, ugyanígy örömüket fogják lelni benne: mert annak, aki érteni kívánja a jelent, ismernie kell a múltat is.

Mert ha megismered, megtapasztalod, hogy mi volt akkor, milyen volt akkoriban a videojáték, megszűnik az a tényleg apró *különbség* is a két generáció között!

Martin

NAMCO MUSEUM BATTLE COLLECTION

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

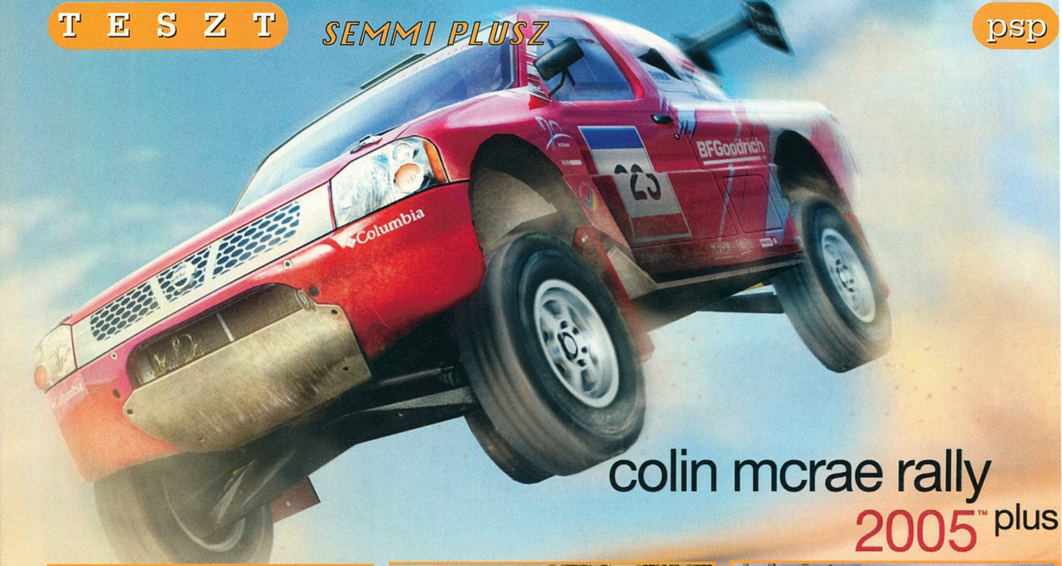
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
system link, lan

✔ 100%-os konverzió, szépen mutat a psp képernyőjén
× d-paddal játszhatatlan, az analóg kartól egy idő után csúnyán begörcsöl a hüvelykujjad

9 pont

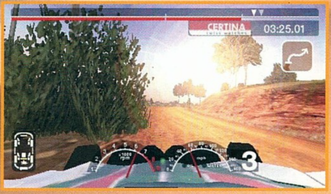
SEMMI PLUSZ



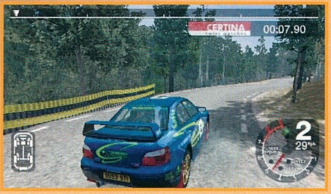
colin mcrae rally 2005™ plus











Vannak élsportolók, akik neve az adott szakágon túl valamely videojáték-műfajjal is összeforrt. Tony Hawk és Tiger Woods – hogy csak a legnagyobbakat említsem – közé tartozik Colin McRae is, a '68-as születésű skót raliversenyző. Jóllehet, a huszonötszörös bajnok helyett már egy ideje a francia Sébastien Loeb vezeti a WRC mezőnyt, de játékfronton továbbra is változatlan a helyzet. A Colin McRae franchise 1998 óta folyamatosan hódít, sikeresebb, mint a hivatalos WRC sorozat, az első PlayStationről átnyergelt már gyakorlatilag minden géptípusra. Hordozható formában sem most tűnik fel először. GBA-n és N-Gage-en találkozhattunk vele, de mondanom sem kell, a jelenlegihez fogható külsővel még egyik handhelden sem büszkélkedhetett.

Bizonyos szempontból a Colin McRae az egyik legszebb játék, amit PSP-n láttam. Persze nem a textúrák óriási felbontása és nem is a modellek hatalmas poligonszáma miatt, netán a tökéletes képfrissítési ráta eredményeképp. Dehogy. Felejtsük el ezeket a konvencionális mérőeszközöket. Ha csak rájuk alapoznánk, Colin McRae jócskán elmaradna a Ridge Racer, a Wipeout Pure vagy a Burnout Legends effektparádéja mögött. Számomra a Colin szépsége a természet megjelenítésében rejlik. Olyan élményekben, mint amikor hegyvidéki időmérő szakasz közepén, szerpentinen lefelé kanyarogva inkább lefékezek, és gyönyörködök az alant elterülő völgy mélységeiben s a szemben tornyosuló hegycsúcsokban, minthogy versenyszellemtől hajtva a kilométerekkel alább távolodó ghost-car nyomába eredjek. Annyira megkapó a Colin környezete, hogy legszívesebben kiszállnék az autóból, bakancsot és hátizsákot ragadnék, s úgy folytatnám a kirándulást. Akár Finnország sűrű fenyőerdeiben, akár Japán mesés hegyvidékein vagy az USA sziklás sivatagában száguldunk, ott lappang az érzés, hogy a valósághoz hasonló élményben van részünk. Talán csak a napkorong néz ki elég szerencsétlenül. Ne feledkezzünk meg olyan nagyszerű apróságokról sem, mint a lombokból aláhulló falevelek, szélvédőn oldalra pergő esőcseppek, keréknyomaink az úton vagy a kocsik felületén realisztikusan tükröződő napfény. Ha más tárgyak nem is, az autók modelljei feltűnően részletesek. Törésmodelljük szintén; ajtó horpad, rendszámtábla hajlik, csomagtartó nyílik, lökhárító szakad le stb. – és ezek csak a külső jelek. Legalább ilyen látványosan romlanak a kocsi menettulajdonságai is.

Következzék a feketeleves: a játék legzavaróbb tulajdonsága a nehézsége. Instant futamokon (Time Trial) még lazán oda lehet verni a gép szintidejének, de Championship vagy Career módban ez szinte lehetetlen. Hatalmas gondban voltam a tesztelés során. Szégyenkeztem, amiért órák múltán is csak az eredménytábla alján kullogtam a többiek után. Bármennyire is szerettem volna, nem tudtam megnyitni a megannyi kategória (4WD, RWD, Classic stb.) több mint harminc autóját. Végül utánanéztem a weben, s megkönnyebbülten tapasztaltam, hogy mindenki ugyanerre panaszkodik: *túl nehéz a játék*. Pedig az irányítással szerintem nincs baj. Autónk hatékony kezelése igényel némi precizitást, de teljességgel megtanulható. Inkább a játékossal szembeni elvárások aránytalanul nagyok. Talán hardcore Colin-fanoknak szánták a szintidőket? Vagy egyszerűen csak elszabták őket – egyre megy, átlag gamernek túl nehéz, ez tuti. Furcsállhatjuk továbbá a hatalmas méretű, 4 megás mentéseket (kb. tízszerese a többi játékénak). Jó ég tudja, mi szükség van ekkora fájlokra. De ha azt vesszük, hogy sokan még mindig a value pack-hoz kapott 32-es Memory Stick-et használják, bizony komoly bosszankodásra adhat okot egy újabb profile vagy replay megőrzése. A töltési idők önmagukban nem vészesek, csupán az idegesítő, hogy előbb a Service Area töltődik be (itt lehet a járművet javítani és beállításait a pálya követelményeihez igazítani), majd újabb loading képernyőt csodálhatunk a tényleges rajtig.

A játékmenet részleteire azért sem tértem ki, mert (a TRD2-höz hasonlóan) pontosan megegyeznek a PS2 és Xbox verziókkal. Különbség a többjátékos módban van, ami jelen esetben maximum 8 fős lehet. Online játék és game sharing opció nincs. További extraként csereberélhetjük egymás közt ghost-jainkat, valamint replay-eket küldhetünk egyik gépről a másikra. Ennek sok értelmét nem látom, mivel a visszajátszás funkció elég gyenge. Nincs hozzá zene, s a játék öt kameraállása mellett csak egy plusz nézet választható (afféle TV-közvetítés), de az sem lehengerlő. Hangzás terén semmi kiemelkedőről nem lehet beszámolni. A zajok megfelelőek, a mitfahrer lehet angol, francia, spanyol, német vagy olasz. A másik Codemasters játék (TRD2) custom soundtrack opcióval rukkolt elő, ki tudja miért, innen ez kimaradt. Mindent összevetve, ez a rali klasszisokkal jobb lett a múlt hónapban tesztelt WRC-nél, de csak akkor tudom ajánlani, ha nem riadsz vissza a karriermód ritka nehézségétől, s ha nem zavar, hogy megegyezik a nagygépes Colin 2005-el. Ja és még annyit, hogy szerintem, csak akkor vedd meg a játékot, ha már két példányban megvan a Burnout Legends. :)

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Nincs szerencsém a rally játékokkal. A PSP-s WRC játszhatatlan, a Colin túl nehéz nekem. Ami nem megy, azt nem kell erőltetni. Keresek inkább valami retro okosságot...

COLIN MCRAE RALLY 2005 PLUS

CODEMASTERS

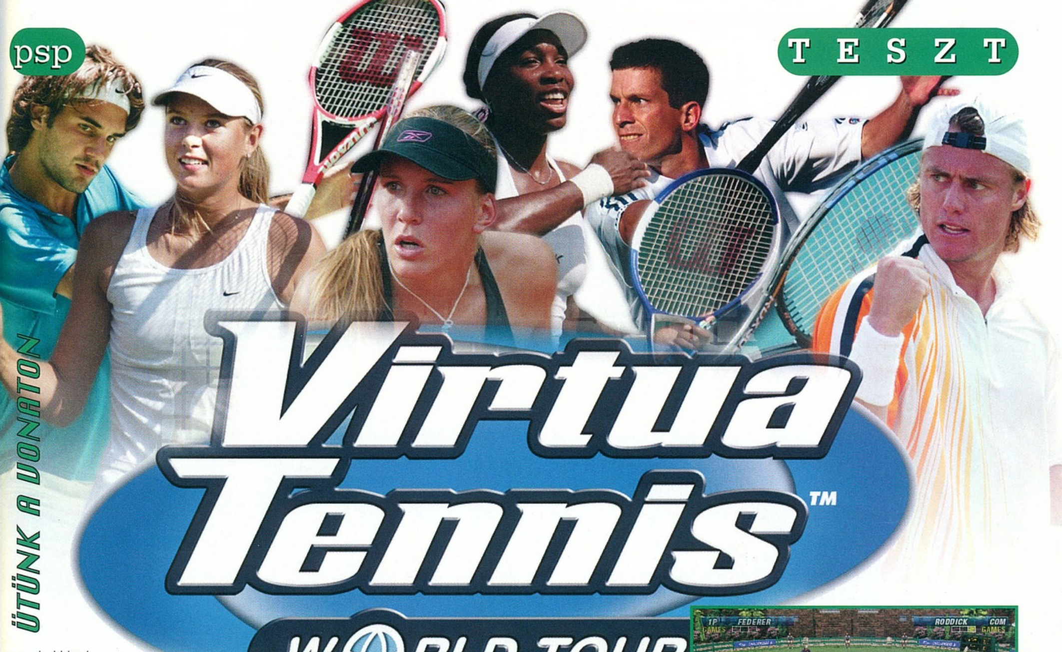
MÁS VERZIÓ: PS2, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos wifi-n 8 játékos
mentés 4160 kb

✔ szép, változatos pályák
✕ bitang nehéz

7 pont



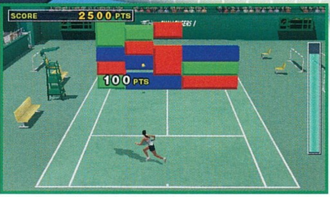
Virtua Tennis™ World Tour

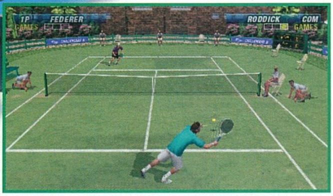
ÜTÜNK A VONATON

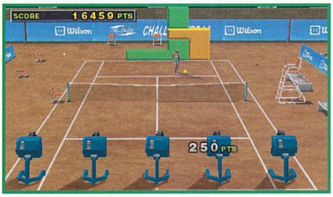
Egyik délelőtt beugrottam a szerkesztőségbe, hogy magamhoz ragadjam a friss PSP termést. Tempósan elpakoltam a játékokat, pár szót váltottam Martinnal, aztán siettem elérni a suliba tartó vonatomat. A vagonban egy négyes részen szépszemű lány ül, kérdezem, szabad-e a többi hely. „Igen, persze" – válaszolja kedvesen. Kulturáltan ücsörgünk egy megállónyit, majd – ahogy azt előre megbeszéltük – felszáll Csongor barátom is. „Na, mit hoztál?" – kérdezi izgatottan, miközben helyet foglal, s előkapja PSP-jét, amiben – mit ád Isten – Virtua Tennis korong forog. „Indíts egy multit!" – mondom neki vigyorogva, közben mutatom a nálam lévő tesztpéldányt. Mellettünk a lány már ferde szemmel néz. Wifi kapcsolók élesítve, füves pálya betöltődik, a lelátón tapsvihar – a hangerő mindkét PSP-n feltekerve, nem foglalkozunk vele, kit zavar. Körülöttünk a fél vonat tanul, házi feladatot ír; mi belevágunk az első szettbe, melynek közvetlen folyományaképp hangos szitkozódásban és röhögésben törünk ki: „Anyád, wazze, rohadék!" – kettőnktől visszhangzik az egész szerelvény, a wireless-multi gyönyörűségétől visítunk, mint a malacok. Ha lett volna nálunk egy harmadik PSP, talán útitársnőnk sem ül át a kocsi ellenkező végébe. :) **(Ha lett volna eszetek, az egyik gépet a kis kezébe adtátok volna... Martin)**

A többjátékos módra még visszatérek, de előbb koncentráljunk magára a címre. Nem akármivel van dolgunk! A **Virtua Tennis** etalon a teniszjátékok között, *világbajnok*. Ez persze az eredeti, 2000-ben megjelent Dreamcast verzióra igaz maradéktalanul, a későbbi változatok már kívánnivalót hagynak maguk után. A VT egyeduralkodását számos b-kategóriás teniszjáték próbálta megingatni, aztán 2004 elején jött egy új cím, aminek sikerült is: Top Spin (Xbox). A Microsoft csemetéje sokak meglepetésére végre felért a VT-hez, s bizonyos szempontból túl is tett rajta. Nem egyértelműen jobb nála, inkább csak hasonló hozzá, de számos remek ötlettel rukkol elő. Emlékezetes például az ITZ skála (in the zone), ami játékosunk szellemi állapotát tükrözi – minél több labdát nyer, ütései annál pontosabbak, és fordítva. Vagy a jópofa *attitude* gombok, amivel örömöt vagy ingerültséget lehet kifejezni. Illetve a Top Spin mellett szól az is, hogy sokkal több mozdulatra képesek benne a teniszezők. Mindez annyiból tartozik ide, hogy a Sega nyugodtan lenyúlhatta volna (kölcsönkenyér visszajár alapon), és tovább csiszolhatta volna a Top Spin újításait, szerintem. De nem tették, így ez a PSP-s Virtua Tennis tulajdonképpen ugyanaz, mint a Dreamcastos változat volt (pontosabban: a Virtua Tennis 2 átiratával van dolgunk). Külsőre legalább annyira szép, és finomra hangolt irányítása is a dicső elődöt idézi.

Kisebb-nagyobb baki azért mindig becsúszik. Esetünkben a legszembetűnőbb, hogy a labdamenetek végén, az eredmény kijelzésekor, hosszabb-rövidebb pillanatra megakad a játék. Persze magát a meccset nyökögés nélkül, folyamatos 3D-ben futtatja, csak valamiért a pici-szürke eredménytábla feldobása jelent neki hatalmas megerőltetést. A főmenüben is előfordul pillanatnyi szünet. Máskülönben minden egyben van: részletes figurák, remek animáció, állítható nehézségi fok, egyszerű kezelés (a jól bevált: X vagy Kör + irány), szimuláció és fikció határán kiválóan egyensúlyozó fizikai törvények jellemzik a játékot. Pont úgy repül a labda, mint a valóságban, csak néha mégsem (pl.: gyanúsan messziről is elérjük). Játékmód van dögivel, legjobban a Quick Match tetszett, azért, mert tényleg quick, vagyis ha rákattintunk, nem vacakol, nem kérdez, hanem azonnal tölt egy véletlenszerűen összeállított meccset. A Tournament és Exhibition móduszok részletezésétől most eltekintenék, az olvasók többsége valószínűleg tisztában van a jelentésükkel. Régi ismerős a World Tour opció, más néven karrier mód, ahol egy földgömböt pörgetve-forgatva választjuk ki, merre legyen az általunk kreált két teniszező (egy fiú, egy lány – sajnos kötelező mindkettővel szimultán foglalkozni) otthona, hová menjenek edzeni, melyik földrészen nevezzenek versenyre, milyen színű csuklószorítót viseljenek stb. Van még minijáték-gyűjtemény (Ball Games), valamint választhatjuk a már említett többjátékos módot.







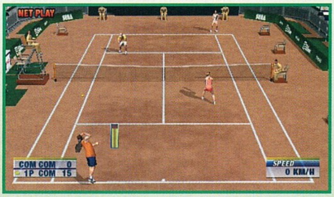
Akkor most vissza is kanyarodnék a cimborámmal való vonatos teniszmeccsünkhöz, annak is a kevésbé örömteli részéhez. Minden szép és jó volt egészen addig, míg be nem krepált a multiplayer. Először csak a pontozás kavarodott meg. Párosban játszottunk, nálam 40-15-re vezettünk a computer ellen, ugyanakkor Csongor gépén 30-30 volt az állás. Aztán a helyzet rosszabbra fordult. Nálam rendesen ment a meccs, viszont a másik gépen előbb akadozni kezdett, majd teljesen lefagyott a kép. De csak a kép, mert barátom gond nélkül tudta kezelni játékosát úgy, hogy az én képernyőmön követte annak mozgását! A jelenség többszöri újraindítást követően is reprodukálta magát, de mindig csak akkor, ha az én gépemen „kreáltunk" játékot, és barátom joinolt. Ha az ő gépéről indítottuk a meccset, és én csatlakoztam, semmilyen rendellenesség nem jelentkezett. (Hozzátenném, a Wipeout Pure és a Burnout Legends multija hibátlanul futott, függetlenül attól, hogy melyikünk indította a futamot.)

Összességében tehát nem lett rossz a Virtua Tennis, csak kisebb kérdőjeleket hagy maga mögött. Magam részéről azt is vártam tőle, hogy csillapítsa újdonságra való szomjamat, de nem sok pluszt mutat fel korábbi önmagához képest. „Csak" azt, hogy bárhová magammal vihetem. De végtére is, mi mást újíthatna? Annyira kiforrott már általa a tenisz-műfaj, hogy radikális innovációra nincs értelme számítani. Vagy mégis? Ugye, jó lenne közvetlenebbül befolyásolni, milyen erősen, melyik irányba üssük a képernyőn a labdát? Ehhez nem is kell más, csupán egy forradalmi újítás. Szerencsére pont kéznél van egy. Szeretném Nintendo Revolutionön viszontlátni a Virtua Tennis sorozatot.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

A játékkal kapcsolatban egy darab „HA" merül fel bennem, és bár tudom, hogy a „ha" általában nem sok jót jelent, most mégsem kell elkeseredni: HA tehát szereted a teniszjátékokat, és PSP-d van., ezt mindenképpen meg kell venned. Szép, jó, gyors és mobil. Nem hiszem, hogy a közeljövőben jobb vételt találsz a piacon.



VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR

SEGA / SUMO DIGITAL

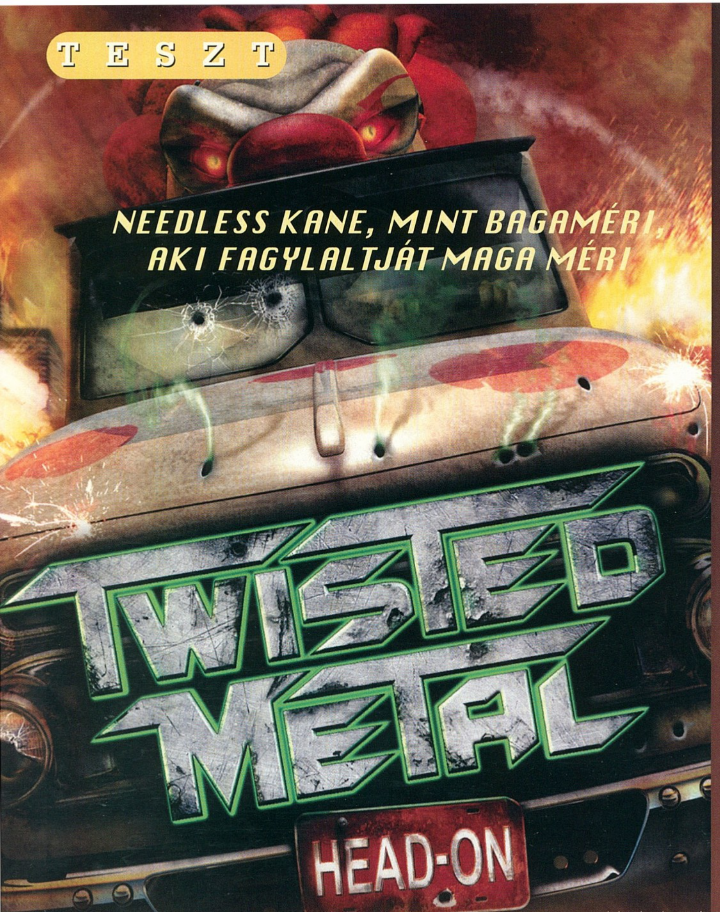
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

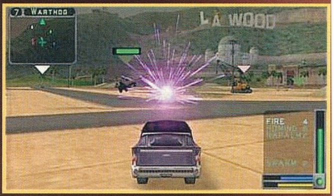
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

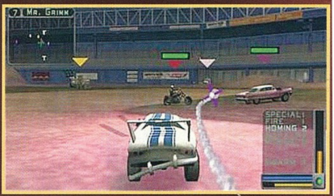
1 Játékos wifi-n 4 játékos
mentés 80 kb

✔ a név kötelez
✕ bugok itt-ott

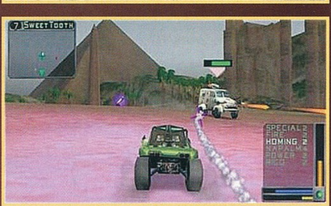
8 pont











A **Twisted Metal** közel tízéves sorozat, amit, bevallom, csak a Black epizód óta ismerek. Azt viszont meg is szereztem még 2001-ben, mert mindenki mondta, mennyire király game. Hülye voltam, azt sem tudtam, milyen műfajba tartozik, csak elindítottam a játékot, aztán csalódottan sóhajtottam – hát ezt nem nekem találták ki! Tényleg az a feladat, hogy arénában kisautókkal lövöldözzük egymást? Egymást még csak-csak, de szólóban ki játszik ilyet? Én nem, az biztos. Mivel azóta sem lettem nagy Twisted Metal szakértő, legyen most az, hogy a kedves olvasóval együtt indítjuk el a játékot, s én csak közvetítem, amit látok.

Az első bekapcsolás mindig izgalmas, még nem tudjuk, mi fogad a képernyőn. Most egy zöld, füstszerű Memory Stick checking felirat. Utána *SCEE* Presents és *Incognito Entertainment* logo, s már kezdődik is az intro. Hú, azta, hogy néz ki! Állati jól! Cell shaded video, tiszta rajzfilm az egész. Garázsajtó nyílik, mögötte fehér alapon piros-pöttyös fagylaltos kocsit látunk. Elsöprő Túró Rudi feeling, egészen addig, míg a szerelő ki nem bújik a járgány alól. Itt vált át sajátos, ultra-bizarr stílusába a Twisted Metal: a szerelő feje a már jól ismert bohócé. Perverz tekintet, hegyes fogak, krumpliorr, lángoló haj. Vadul kacag, indul a pörgés. Forma 1-es autót látunk száguldani, élesíti fúvókáit, melyek segítségével forgószéllé változik. A tornádó magába szippant egy rózsaszín Cadillac-et. Rendőrautó üldöz egy Hummert a sivatagban, villámokkal sokkolja, de a katonai kocsi rakétákat vesz elő. Végül mégis ő jár rosszul, mert megjelenik egy sárga markoló, és falhoz vágja. Következő kép: csontváz motorozik a városban, lezúz mindenkit, hatalmasat ugrat, végül lassítva látjuk, ahogy rakétával belövi az őt követő sportkocsi szélvédőjét. Mindezt bőrfotelből, monitoron nézi valami góré, aki hatalmasat röhög, majd rátenyerel egy piros gombra – eljutottunk a főmenübe.

A menü ismét zöld füstben úszik, spirálforgása szippant magába – kedvem lenne rágyújtani. **(Egy nótára. Martin)** Klassz a háttérzene is. A képernyő nincs túlzsúfolva: Single Player, Multiplayer és Options közül választhatunk. Irány a single. Ezen belül Story, Challenge vagy Endurance. Legyen az első. Járműválasztásnál az intro szereplői köszönnek vissza. Maradok a legvadabbnál, a Twisted Metal összereplőjénél, kinek neve: Needless Kane. Ő a bohóc olyan képpel, mint aki backyard wrestling fellépésről jön. Már töltődik is az első helyszín: Big Blue Stadium. Ceremóniamester nyitja meg a bajnokságot. Közli, a győztes díja, hogy kívánhat valamit. Metálkoncert következik, tombol a banda a színpadon, majd a zene megmarad, de a képen már a fagyiskocsit látjuk az arénában. A grafikának természetesen köze sincs a király rajzfilmes intróhoz, de ettől még jól néz ki, majdnem mint PS2-őn. Framerate is rendben. Autóm feltűnően részletes, mégis szívesen váltanék belső nézetre, kár hogy nem lehet. Az első pályán 3 ellenfél likvidálása a cél. Irányítás finom, gázt a négyzettel vagy egyszerűen az irányokkal lehet adni. Turbóhoz kétszer kell nyomni a négyzetet. R a lövés, de elég gyenge golyószóró. Rakétát érdemes használni, amit az L indít. Háromszög vált a fegyverek közt. A terepen mindenfelé elszórt cuccok várnak, úgyhogy indulás! Az ellenfelek életereje elég lassan fogy, rájuk kell akaszkodni, lőni beléjük sokat. Az első meg is van, Mr. Slam, a markoló kipurcant. Közben a zenekar új számba kezd, country-ra váltottak. Második áldozatom is megvan, a Hummer. Közben találok egy világító plecsnit a földön, teleportnak hiszem, de nem az. Bonusz játék: Demolition Derby. Maximum 5 perc alatt kell 5 taxit elpusztítani. Fegyver nem jár a feladathoz, egyszerűen csak beléjük kell hajtani. Ok, ez is megvolt, kapok érte extra-life bonuszt. Vissza a country-arénába. Fagyiskocsim kezd tropára menni, de már szedem is le a harmadik ellenfelet. Kész, jöhet a Next Battle. Inkább mégsem. Már most unom a játékot. Start gomb, Quit, Are You sure? Yes, quit the game.

Lássunk most egy Challenge menetet. Járművet váltok: Twister, a fúvókás versenyautó. A sofőr egy kisasszony, Miranda Watts. Helyszínt is választhatok: legyen Párizs, úgyis most voltam ott egy évig, ráadásul ős TM fanoknak ismerős lehet a pálya a második részből, még 1996-ból. Ki nem találnátok, hol vagyunk: az Eiffel-torony alatt. Kicsit átrendezték a terepet, de felismerhető. Van Szajna meg Trocadero is. Igaz, fényképező turisták nincsenek, és a kajás bódé sem, ahol a nutellás palacsintát kérésemre úgy megkente a pasas, hogy utána könyékig csokis voltam. De ahogy a valóságban, a Trocadero-tér felől itt is kényelmesen szemügyre vehetjük a tornyot. Közelről meg ledönthetjük. Vagy felmehetünk az első emeletére, esetleg kocsikázhatunk a környező házak tetején. Twister autóm egyébként sokkal tetszetősebb az előzőnél; gyorsabb, stabilabb, jobban kanyarodik, és tényleg forgószél a speckója. Lövöldözök egy kicsit, lerombolok néhány köztéri szobrot, kidöntök kétháromfát, nézem, ahogy a többiek mérgezett egérként rohangálnak, majd ismét sure vagyok, és kilépek.

Kimaradt valami lényeges? Hát persze, a Multiplayer! Ez a legfontosabb, erre hegyezték ki az egész gamét. Kész orgia: Ad Hoc, Infrastructure, LAN és Game Sharing opciók állnak rendelkezésre. Maximum 6-an játszhattok együtt. Ha ennyien összejöttök, semmi kétség, jól fogtok szórakozni. De, szerintem egy Burnout Legends-szel még jobban!

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

...én a „mások" kategóriába tartozom, és már közel voltam ahhoz, hogy tűzre való szemétnek tituláljam a játékot, mikor is eszembe jutott annak a kedves olvasónak a levele, aki annak idején méltatlankodott, hogy a PS1-es TM igenis jó játék, és igenis vannak rajongói. Twisted Metal rajongók, eljött a ti időtök, béke legyen veletek!

TWISTED METAL: HEAD-ON

SCEE / INCOGNITO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

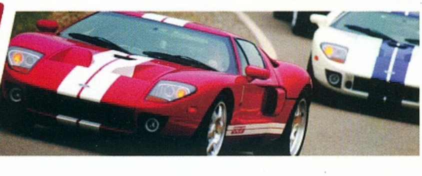
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos wifi-n 6 játékos
mentés 497 kb

✔ rajongóknak tetszeni fog
× másoknak nem

8 pont

TOCA

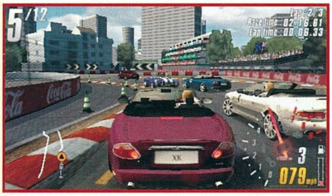


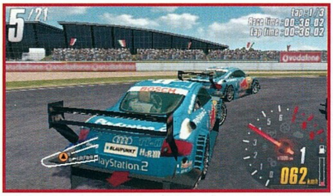
RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR





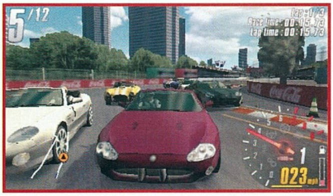












Nocsak, már megint egy autós játék! Méghozzá az emlegetett szamár, akit múlt hónapban szidtam a WRC cikkben, mert PS2-es verziója rosszul kezeli a Logitech kormányt. Úgy látszik, bosszúja nem sokáig váratott magára. Talán nem okoz meglepetést, hogy a **TOCA Race Driver 2** tenyérben ugyanolyan, mint nagygépen. Kicsit egyhangú, kicsit álmosító, mégis korrekt és játszható autóverseny. Ha most helyszűkében lennénk, csak annyit mondanék róla: jól néz ki, félig-meddig realisztikus, törésmodell van, könnyű kipördülni a pályáról.

Van azonban egy oldalnyi helyünk, úgyhogy vegyük alaposabban szemügyre a pácienst. Kezdjük a számszerű adatok felvételével, növekvő sorrendben: 12(!) főig bővíthető multi, 15 fajta motorsport, akár 21 autó egyszerre a pályán, 33 bajnokság, 51 helyszín a világ minden részéről (köztük Nürburgring, Laguna Seca, Surfers Paradise, stb.). Ami a játékost illeti; egy fiatal, ambiciózus autóversenyző bőrébe fog bújni. Pilótánk univerzális őstehetség, ugyanis Forma futamoktól kezdve Nascaron és Ralin keresztül, Supertruck és GT kupákon át egészen Street- és Ice Racing kategóriákig bárkit lemos a pályáról. De ne rohanjunk ennyire előre. Ifjoncunk a játék kezdetekor még nulla tapasztalattal rendelkezik. Felfigyel rá a kockásinges csapatfőnök, s beindítja karrierjét egy szőke marketing-maca segítségével. A csaj szerzi a szponzorokat, talán ezért beszél annyit, de képtelenség figyelni a szövegére, annyira jó popsit és lábakat kapott a grafikusoktól. Gondolom világos, hogy a sztori fejleményeit rövid videók formájában, a megnyert futamokat követően adagolja a játék.

MARTIN BELESZÓL!

Jól megmondtad a cikk elején: kicsit egyhangú, kicsit álmosító, de korrekt. Mint egy jó feleség: az ember gyakran vagy nagyon szép, vagy nagyon bevállalós szeretőt tart, de azért az asszonyra mindig lehet számítani. Persze ezt az egészet én egy filmben láttam. Csak már nem emlékszem a címére.

Persze joggal kérdezhetjük, mi szükség van történetre egy autóversenyben. Természetesen semmi. Hacsak az nem, hogy a relatíve gyengébb játékmenetet kompenzálják általa. Biztos komplikáltabb egy GT sorozathoz fogható szimulációt összehozni, mint pár percnyi színvonalas videót renderelni.

Azért a *Codemasters* (és a Virtua Tennis-t is portoló Sumo Digitals) becsületére legyen mondva, nem sokkal adták lejjebb a pályán zajló események nívóját sem. A rajtrácson állva, a volán mögül tágas látótér fogad. Kissé ugyan sivár környezet, de kopárságát feldobják az élénk színek. A pályaszéli objektumok felejthetőek, nem tragédia, legalább tudunk a szép szürke aszfaltra koncentrálni. Talán a puritán környezetnek tudható be az is, hogy gond nélkül kelt roppant sebességérzetet a játék. Irányítás szempontjából jelenleg a PSP autós kínálatának legrealisztikusabb darabja a TRD2. Bár közel sem szimulátor és nem is kimondottan nehéz, mégis megköveteli a precíz, majdhogynem hibátlan vezetést. Az ugye alap, hogy kanyar előtt fékezni kell... Az ívekre sem árt odafigyelni. Ellenfeleinkhez inkább hozzá se érjünk, mert a legkisebb koccanás is könnyen piruettel és falhoz csapódással végződhet. Persze ütközni sem kell, elég egy minimális kormánymozdulat vagy rosszul időzített gázadás, már repülünk is a kavicságyba. Négyféle nézet választható, közülük három belső (ezt már szeretem), egy külső. A képernyő jobb alsó sarkában foglal helyet a kilométeróra, ami sebességen és fordulatszámon túl jelzi az üzemanyag-mennyiséget (némelyik futamon kell tankolni) és a kocsit ért esetleges amortizációt is. A károkról ötféle szimbólum tájékoztat, melyek alapesetben szürkék, kisebb kárnál citrom-, nagyobbnál narancssárga, kritikus állapotban piros színre váltanak. A fogaskerék ikon jelzi, ha tönkretettük a váltót. Ez esetben lemondhatunk az autó normál végsebességéről, illetve a váltás is problémás lesz. Amennyiben a kis rugó világít, a felfüggesztést sikerült hazavágni – romlik az úttartás, nehezebb kanyarodni. Sportkormány jelzi, ha gallyra ment az irányítás – kocsink megbízhatatlanná válik. A kerék ábra felvillanásakor jó eséllyel elhagytunk egy kereket – érdemes külső kamerára váltani, vicces az autó abroncs nélkül. Végül, amennyiben a motor ikonja fénylik, teljesítményére nézve autónk összes paramétere drasztikusan csökken. Túl sokat persze nem kell foglalkozni az amortizációval, mert amint karambolozunk egy kiadósat, úgyis totálkárra tör az egész járgány, de legalábbis beszíneződik három-négy ikon, és elszáll minden esélyünk a győzelemre. Ekkor jön a Restart Race, ami – pozitívum vagy sem – minden esetben megengedett. Újra lehet indítani egy futamot anélkül, hogy magát a bajnokságot elölről kezdenénk. Egyértelmű dicséretet érdemel viszont, hogy az újraindítás azonnali, nem kell várni semmiféle töltésre.

Néhány szellemes újítás teszi emlékezetessé e PSP verziót. Egyik a Flip Screen opció, ami feje tetejére állítja a képet (és a gépet), ezáltal jobb kézre téve az analóg csúszkát. Másik a Custom Soundtrack, egy ingyenesen letölthető applikáció, mely játék közben elérhetővé teszi a PSP-n tárolt mp3 állományt. Kétségtelen, hogy a tucatnyian játszható multi a játék legnagyobb extrája, de csak elméletben, mert úgysem tudunk 11 tocás havert keríteni. Ha mégis sikerülne, küldjetek az eseményről fotót a csevibe (az már nem rajtam múlik, hogy le is közöljük-e). Online játék talán praktikusabb lett volna, ám a jelenlegi PSP kínálat gyakorlatához igazodva itt sincsen rá lehetőség. Végeredményben azért kellemes kis autóverseny a TRD2. A várva-várt GT4 Mobile mellett valószínűleg eltörpül majd, de addig, néhány bemelegítő körre ez is megteszi.

Stiletto

TOCA RACE DRIVER 2

CODEMASTERS / SUMO DIGITAL

MÁS VERZIÓ: PS2, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos wifi-n 12 játékos
mentés 500 kb

✔ klasszikus autóverseny, igényes átirat
× kissé vérszegény

7.5 pont

A **Castlevania** széria a videojátékok két évtizedes történetének egyik legősibb, legpatinásabb műremeke. Final Fantasy-t (majdnem) gyalázó mennyiségű folytatással öregbítette önnön hírnevét 1986-os indulása óta – a második epizód alig két évvel később érkezett, majd ezt követte egy árkád, több Gameboy, SNES, Genesis és SATURN port, ám az érvágást a 1999-es Castlevania 64 követte el. A marcona technikai felépítés apropóján három dimenzióba transzformált képlet korántsem működött úgy, mint a tökéletesre fejlesztett 2D-s kotyvalék: a baltával kifaragott vizuális körítés idegőrlő platformelemekkel párosulva vetett gátat a sikernek. Hasonló sors jutott a szintén ezt a platformot riogató Legacy of Darkness, míg végül az Úr 2001. esztendejében meg nem jelent az első Playstation epizód, a Chronicles, mely azóta is messze az egyik legélvezetesebb családtag a sorozat népes táborában, annak ellenére, hogy a Sharp X6800-as, kizárólag Japánban megjelent '93-as kitérő alaposan felturbózott és kicsinosított remake-je, semmi több. Az ezt követő 3+1 Gameboy Advance cím további magaslatokba emelte Drakula gróf és az őt üldöző pozitív hőssereg kalandjait – az Aria of Sorrow az alfa és az omega, az élvezetek netovábbja, de története befejezésért kiáltott: a fohászok meghallgattattak, a **Dawn of Sorrow** az ott megismert főszereplő történetét göngyölíti tovább, tökéletes irányba görgetve az eposz evolúciós szekerét.

A DoS ott veszi fel a vonalat, ahol elődje abbahagyta: héroszunk, a feminin ismertetőjegyekkel bőven megáldott (?) Soma Cruz (aki mellesleg Drakula reinkarnációja is egyben, a gonosz vérvonal kiteljesedése nélkül persze) sikerrel végigküzdötte magát az erdélyi báró újjáépült kastélyán. Egy éven át lógatta lábát, abban a biztos tudatban, hogy kisöpörte a világból a démoni erőket s nem kell többé különleges képességei miatt sem aggódnia, de a napokban kellemetlen élményben volt része – egykori ellenlábasa, Celia ismét aktivizálta magát és sajátságos vámpír kultuszát. Protagonistánk könnyedén visszaveri az ellene indított gyönge támadást, a hölgyemény angolosan távozik, Soma pedig felkerekedik, hogy a bolygót fenyegető gonosz feltámasztásán fáradozó szervezet írmagját is eltörölje. Természetesen az egyszerűnek tűnő alaphelyzet hamar szövevényes kalandba facsarodik, több szálon futó és a múltba alaposan belemászó utalásokkal, cselekményekkel: kifejezetten bájos mesének nézünk elébe.

A Metroid mellényzsebéből előbújt mozgatórugók arcpirítóan keveset



















változtak a 19 évvel ezelőtti őshöz képest: szinte hihetetlen, hogy ilyen minimális módosítások mellett mégis mennyire életképes és élvezetes a mű mellett eltöltött órák garmadája, nem úgy, mint egyes monumentálisra duzzasztott, ám minőségét tekintve erősen zuhanó pályán bukdácsoló RPG sorozatok, gondolva itt a véget nem érő álmodozás művészetére.

Az újoncok kedvéért vázoljuk fel a dolgot: adott egy hihetetlen részletességű, folyosók, termek és nyílt területek tömkelegével rendelkező ódon kastély – természetesen Drakula nagyapánké –, melyet célszerű teljes valójában megismerni. De mivel nem eszik olyan forrón a kását, nem járhatjuk be csak úgy keresztül-kasul az épületet: gyakorlatilag minden egyes sarkán földöntúli lények morcos csapata vár arra, hogy az életerőnket jelképező vérmennyiség teljes tartalmát a Vöröskereszt sebességét alázó módon tudhassa magáénak. A Dawn of Sorrow bestáriuma a széria teljes egészéből táplálkozik, köszönhetően a cartridge méretének – a repertoár a horror műfaj irodalmi vonatkozásának összes fontosabb szereplőjét magának tudhatja, beleértve pár antik filmklasszikus emlékezetes monsztáit is. Van itt kérem szépen egyszerű csontvázharcos (íjász, hordóhajigáló és saját testrészét hajkurászó változatban), repülő arkangyalok, denevérek, farkasemberek és a Harry Potterből ismerős mandragórák, kúszónövények, a későbbiek folyamán pedig egyéb, szavakkal nehezen leírható rondaságok ragadnak kést, tőrt és minden éles tárgyat. Szerencsére bekategorizálásuk sétagalopp a beépített tudásbázisnak hála, melyben elnevezésük és fotójuk mellett összes főbb tulajdonságuk megtalálható.

Lekaszabolásuk nem csupán a továbbhaladáshoz, hanem az RPG áramlat megszelídítéséhez is jól jön, lévén Soma minden elhullott fajzatért tapasztalati pontot kap, melyet azon mód el is költ a szintlépések alkalmával, így véve le a terhet vállunkról a bezsebelt mennyiség elosztásának mikéntjéről. Fejlődni nem csak a szívósság miatt érdemes, hanem a begyűjthető lelkek hasznosításának céljából is: akármilyen gonosz túlvilági lénnyel is akadunk össze, mindnek van lelke, melyet ha sikerül elhalálozásuk után bezsebelni, többféleképpen is hasznosíthatjuk. A legjövedelmezőbb ág a három ability slot – bullet, guardian és enchant – feltöltése. A vörös színnel jelölt B aktív támadó bűbáj, általában az ellenünk használt lövedék tökéletes mása, az anatómiai bábuktól például a csontdobálás, a boszorkányoktól a macskaeresztés, az élőhalottaktól pedig a zombi-idézés vethető be. A zöld G szintén aktív (vagyis a beállított gombot megnyomva) erőforrás, a támadás itt már csak másodlagos, elsősorban inkább a mozgást segítő bonuszok (úgymint az ugrás idejét meghosszabbító Flying Armor) képviseltetik magukat. Az utolsó, narancssárga E passzív, az esetek többségében értéket növelő skill, mellyel ideiglenes erőforrásokra tehetünk szert. A rendszer tökéletesen működik, hasonlatosan a karakter felszerelésének megváltoztatásához – a hármas egység itt is fontos szerepet játszik, ez esetben a fegyver, a viselt páncél, valamint az egyéb kiegészítő ruhadarab aggatható hősünkre. A két rendszer egy közös pontban teljesedik ki: a kastély külső gyűrűjében megtalálható bajtársnál a begyűjtött lélek felszabadítható, majd a megfelelő kardba, bárdba, lándzsába, tőrbe passzírozható, növelve annak támadóerejét, illetve felruházva plusz tulajdonságokkal, melyek értelemszerűen függnek az alapanyagtól. Ötletes, élvezetes, remek szisztéma, mely a gyakorlatban is tökéletesen megállja a helyét!

Bár kritikus szemmel nézve a DS játékfelhozatalát és a *Nintendo* által hangoztatott jelszavakat mindenképp valami innovatív elemre számítunk, nem mehetünk el szó nélkül a Castlevania duál képernyős interpretációja mellett. A megszokottól eltérően a száraz szöveges állományt, a statisztikákat és a térképet ezúttal a felső kijelzőn találhatjuk, míg maga a tényleges játék (beleértve a menüben való kotorászást is) az alsó LCD-n zajlik. A stylus gyakorlati használatra csupán két csöppet sem elhanyagolható eseménykor kerül elő. Az első és egyben legfontosabb ilyen akció a boss-fightok végső fázisa: nem elég csupán nullára redukálni az elképesztően ötletes főmonszták életerejét, permanens eltörlésükhöz az adott szint úgynevezett „Magic Seal"-jét, azaz varázspecsétjét is alfelükre kell sütnünk. A mintázat megszerzése nem túl nehéz feladat, használata annál inkább: ezt barangolás közben lényegében bármikor gyakorolhatjuk, elsütése a megfelelő – jó előre, látványosan jelzett – pillanatban pofonegyszerű lesz. A másik alkalom már fizikai akadályok eltüntetésekor aktivizálódik. A promóciós képek tömkelegén feltűnt kék blokkok legnagyobb sajnálatunkra csak kevés alkalommal állják utunkat, de akkor legalább jó pár perces agymunkára kényszerítenek: nem elég csupán egy laza kézmozdulattal eltüntetni őket, mivel legtöbbjük végén egy látszólag elérhetetlen magaslat zárja le a továbbjutáshoz vezető utat, ezért célszerű megtervezni és jó alaposan kiszúrni a megtartandó elemeket, így hozva létre mesterséges lépcsőfokokat, emelkedőket, vagyis: pályaszakasz módosításokat.

Az audiovizuális komponens a Castlevania sorozat egészének sarkalatos, egyszersmind leginkább kidolgozott eleme volt s nincs ez másként a legifjabb csemete esetében sem. Azt hiszem bátran kijelenthetjük, hogy a Dawn of Sorrow nem csak a DS, illetve a széria, hanem az egész két dimenziós megjelenítés csúcsa – kategóriáján belül csupán a Metal Slug, a King of Fighters valamint a Street Fighter tudhat magáénak ilyen művészi munkát. Nem elég, hogy Drakula kastélyának sokadik inkarnációja megunhatatlan, minden egyes találkozáskor egy új élmény, még képes nem kevés újdonságot is felmutatni szerkezeti felépítésében és a dekoratív elemek mennyiségében valamint mikéntjében. A több „kerületre" osztott szakaszok mind-mind eltérő küllemmel bírnak: a kastély körül értelemszerűen havas, kies tájak, gyakorlatilag egy kisebb falu található meg, beljebb haladva szűk és rideg folyosókra lelhetünk, később pedig igazi kincsre: az alsó részleget kazamaták, vizes árkok tarkítják, kicsivel feljebb egy növényekben dús, romos aréna vár, de bőven vannak pompázatos lakórészek, sőt, még a jól ismert, több ember magasságú harangokkal díszített templom, valamint egy óratorony is hozzájárul az esztétikai érték növeléséhez. A hab a tortán a szintén hasonló értékekkel rendelkező szörnyek, illetve animációjuk megjelenítése, nem beszélve az olyan apróságokról, mint a képernyőt betöltő speciális effektusok, vagy épp a hangulatfokozó elemek: a látási viszonyokat rontó köd és hóesés, a kocsik hátára ugrást követő „minilavinák". A magasztos jelzők a zenei felhozatalnak is maximálisan kijárnak – a Castlevania MIDI állományai a C64-es idők klasszikusait idézi művészi pontosságával, fülbemászó dallamaival, remek hangszerelésével: végre valahára játékon kívül, a főmenüben lévő Sound Mode-ra kattintva is meghallgatható a teljes audiális anyag.

Handheld produktumtól nem elvárható módon számos egyéb extra is ráfért a háttértárolóra: a „Boss Mode"-ban egy lineáris labirintuson kell időre végigverekednünk magunkat a sztori összes nagyobb ellenségén, míg az „Enemy Set Mode" egy furcsa pályaszerkesztő: magát a bejárható terepet nem, ám az ellenfelek pozícióját szabadon módosíthatjuk. Az addicionális tartalom krémje a „Julius Mode", melyben a Castlevania IV főhősével, a Belmont család egy sarjával pucolhatjuk ki a terepet, egyetlen előfeltétel a sztori végig vitele, melyre nem csak az összes lény megismerése és a lelkek begyűjtése az egyetlen motiváció, hanem az eltérő befejezések megismerése is. Kéretik kapaszkodni, van még bonusz! A DS cikkek döntő többségében emlegetett WiFi kompatibilitás ez alkalommal is hadrendbe áll a „Soul Trade", valamint a saga történetének első valódi multiplayer párharcának keretében, melyben szimultán, ám eltérő felépítési labirintuson kell átverekednünk magunkat, vállvetve egy humán playerrel – a legjobb az egészben a globális kompatibilitás, lévén mind a japán, mind az amerikai verzióval képes kommunikáló az európai kiadás.

Az idő kérlelhetetlen vasfoga úgy látszik nem tudja kikezdeni a Castlevania acélos ideghálózatát. Bár a Dawn of Sorrow nem vezet be forradalmi újításokat, összetettségével, hihetetlen kiforrottságával, extra tartalmával és gyakorlatilag minden elemével mégis messze kiemelkedik a sorozat korábbi epizódjai közül, maga mögött hagyva az említett PS1-es klasszikus és a zseniális GBA-s epizódokat. Ilyen tökéletesség mellett megbocsátjuk a DS mikrofonjának, valamint részben az érintőképernyőjének ignorálását – a Castlevania: Dawn of Sorrow ezek nélkül is úgy tökéletes, ahogy van!

[Utóirat: hatalmas köszönet Kennynek a cikk megírásához nyújtott elengedhetetlen segítségéért, nélküle e kritika nem jöhetett volna létre.]

Wilson
consolegeek@atw.hu

MARTIN BELESZÓL!

Kilenc? Kileeeeeenc? Nézzétek meg ezeket a képeket. Sírni tudnék a gyönyörűségtől. Csak egy hajszálon múlott, hogy nem raktam a címlapra egy az egyben, úgy ahogy van, a pixelhegyekkel együtt az egyik screenshotot. Ezt hívják látványosnak. Ezt hívják tartalmasnak. Ezt hívják hangulatosnak. Áj láv Kasztlevánia! 10 pont!

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

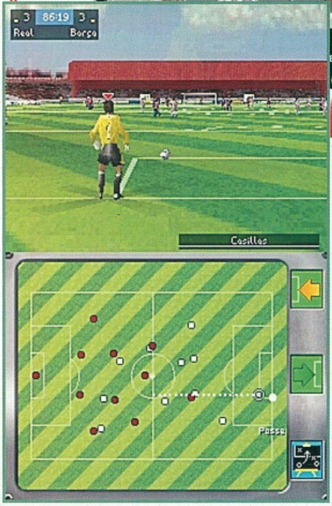
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos, system link, lan

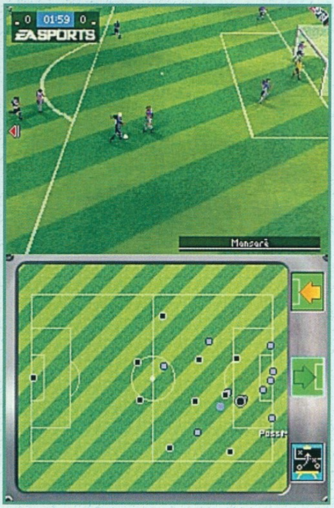
✔ a széria legjobbja
× hol marad az innováció?

9 pont









A FIFA sorozat a futballszimulációk epigonja – a nyomdafestékkel átitatott sajtótermékről ordító oximoron hűen szemlélteti a pénzgyártó nyomdasorokat megszégyenítő sebességgel anyagi bázisának gátját duzzasztó konszern korántsem patinás (de kétség kívül nagy múltú) szériájának jelenét és jövőjét. A Pro Evolution Soccer markának szorításában haláltáncát járó fejlesztőgárda képtelen kitörni az árkád szórakoztatás népcirkuszából: valósághű szimulációnak nyoma sincs, a bevált sémák, mozdulatok és gombok vad nyomogatása éppolyan eredményre vezet, mint a megfontoltnak hitt taktikázás – konzolon ideális szisztéma mondhatnánk, handhelden pedig egyenesen tökéletes, amennyiben nem szakítjuk fel az illúzió buborékjának illékony falait.

Pedig megpróbáljuk, méghozzá két kézzel, teljes testsúllyal. A DS inkarnáció belesimul a 2006-os esztendőre datált portok áradatába. A klasszikus instant meccsek mellett több széria élvonalbeli, nem ritkán másodosztályú csapatait is felvonultató és ennek köszönhetően rettenetesen impresszív bajnokság mellett – ezek rendre a spanyol, a svéd, a svájci az ausztriai, a belga, a brazil, a dán, a az angol a francia, a német, az olasz, a koreai, az amerikai a mexikói, a norvég a portugál, és végül a skót – tartalmazza a futballvilág gyakorlatilag összes nagyobb tornáját – beleértve az országspecifikus eseményeket – de lehetőséget ad saját karrier felépítésére is, ahol a menedzser bőrébe bújva kell sikerre vezetnünk csapatunkat, szerződésben meghatározott feltételekkel és megbízatási idővel, ami természetesen roppant flexibilis dátum, lévén ha a táblázat végén kullogunk arcpirítóan katasztrofális eredménnyel, úgy a csapattulajdonos azonnali hatállyal felmondja a kontraktust és kezdhetünk új munka után nézni. Az ínyencek végül speciális kihívásokkal olthatják szomjukat, melyek garantált kihívást nyújtanak a hosszabb távú elkötelezettségek mellett. A dolog pikantériája, hogy a szituációk két részre oszlanak: úgynevezett Comeback Challenges-re, illetve Rout Challenges-re, valós, már lezajlott meccsek szimulálva. Előbbiben vert helyzetből kell kivívni a győzelmet, utóbbiban pedig a megadott mérleget kell életre keltenünk. Ennyit a szingli részről, a multiplayer móduszról nem értekezünk külön – legyen elég annyi, hogy az egy kártyás opció mellett egy maximálisa négy humán playert felvonultató multi-card play is helyett kapott a repertoárban. Ez eddig elég meggyőző, hol itt a hiba?

Természetesen ismét a részletekben. A jól ismert és utált gyermekbetegségek többsége az újoncot is megfertőzte már születése pillanatában. A legszembetűnőbb hiányosság az alaposan mellétrafált nehézségi szintek vérző sebe: gyakorlatilag nincs átmenet a fokozatok közt, a alsó szegmens két képviselője ugyanolyan gyengén muzsikál, a legmeredekebb beállítás viszont olyan labdatechnikát igényelne, amit munkába állítani izzasztó, már-már lehetetlen feladat kitartó gyakorlás nélkül, sőt, talán még úgy is. A gólszerzés kínkeserves feladat így, de csak elméletben: a klasszikus „felviszem a jobb- / balszélen majd beadom középre” taktika tökéletesen átültethető a gyakorlatba: *ismét*. Ennyi év eltelte után még mindig két szituáció hathatós alkalmazásával szerezhető meg a trófea a legkevesebb fájdalom nélkül, s mivel ez a széria egészét korbácsoló vész, akár el is tekinthetnénk tőle – de nem tesszük, főleg nem azt látva, hogy mit sikerült kihozni a Nintendo masinájából. A teljesen három dimenziós megjelenítés minden gond nélkül megüti a PS1-es epizódok grafikus körítésének csúcsát – leszámítva a valósághű arcokat, ami a gépezet érthető korlátjainak tudható be, semmiképp sem az iparos munkának.

Nincs különösebb baj a Fifa 06 DS-sel, kiemelkedően tartalmas, szórakoztató produktum, stílusában jelenleg egyedülálló a platformon, de azért a sportrészleg gyengélkedő eredményeit és az egyazon pályán futó Pro Evolution Soccer erőteljes előrenyomulását látva jobb lenne, ha a mélyen tisztelt *Electronic Arts* összekapná magát és végre eldöntené, hogy árkád labdapattogtatást vagy professzionális szimulációt szeretne létrehozni: arany középút nincs. Ha nem sikerül rövid időn belül új életet lehelni a patinás szériába, akkor a mamutcég hamarosan szlogent válthat. Van is egy javaslatom – „EA Sports: We are out of the game”

Wilson
consolegeek@atw.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem érzem magaménak a Fifa 06 DS verzióját. Hogy őszinte legyek, a Wilson által említett „erős grafikai körítést” sem fedeztem fel. Szerintem borzalmas. Nem DS-re való. Kvarcjáték!

FIFA 06

ELECTRONIC ARTS / EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: PS2, X, X360, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 Játékos, sytem link, lan

✔ erőteljes grafikus körítés
× instabil alapozás

7 pont













2001-es zajos bemutatkozása óta immáron a harmadik epizód teljes seregével támad a handheld stratégiai játékok koronázatlan királya, a nemzetek véget nem érő harcát bemutató különleges kemikália: az **Advance Wars** széria DS-re megálmodott folytatása. A gép érintőképernyője jó táptalajt biztosít a stílus képviselői számára, melyet remélhetőleg maximális hatékonysági fokkal ki is használ az illetékes iparág – az Age of Empires, Zoo Tycoon és a barkácsfejlesztések jó előjelül szolgálnak egy átfogó, remélhetőleg letaglózóan tökéletes ostromhoz.

Azon veteránok, akik tisztában vannak az eposz korábbi epizódjaival – különösképp gondolva itt az induló darabra – nem fognak túlságosan meglepődni. A kijelzőn megjelenő események döntő hányada a már bizonyított és bevált szisztémára épül, lényegi változtatások nélkül, de az újoncok se keseredjenek el, a hosszú kampány első csataterein szövetséges parancsnokok nyújtanak segítő jobbot, így vezetve be az interaktív tutorial fogalmát: a hadvezérek az alapvető kezelési szabályok mellett betekintést nyújtanak az immáron két képernyőt elfoglaló kijelzők mikéntjébe, valamint a hadviselés alapvető szabályaiba, egyéb esetekben pedig taktikai fortélyokba. Utóbbira ezúttal is nagy szükség lesz, a helyzet egyre forróbbá válásával a nehézségi szint is feljebb tornászik, melyet legnagyobb sajnálatunkra ezúttal is a patthelyzetet előidéző, vagy épp döntő vereséget mérő túlerő képvisel: sajnos a mesterséges intelligencia még mindig nem a tökéletesség mintaképe, de legalább erőteljes fejlődést képes felmutatni, sőt, a változatos frakciókból előbukkanó opponensek immáron tényleg egyedi személyiséggel (és bonuszokat adó, csak meghatározott időközönként használható speciális képességekkel), stílussal rendelkeznek, mely megmutatkozik nyelvhasználatukban is: főhősünk, Jake forrófejű ifjonc, aki a játékoshoz hasonlóan folyamatosan tanul. Lesz miből, az ellenfelek nem ismernek könyörületet, a győzelem kulcsa az összes egység felőrlésében, vagy a HQ elfoglalásában rejlik. Bevethető bakákból és járművekből nincs hiány, földi- légi- és szárazföldi eszközök hada vár bevetésre: az impresszív felhozatal hihetetlenül összehangolt értékekért, kiegyensúlyozottságért kiált, az Intelligent System pedig mindent megad ehhez – nincs olyan mindent ütő gépezet vagy genetikailag módosított harcos, akivel egy csapásra megfordítható a harcmenet.

A legnagyobb újdonság kétség kívül a dualitás domináló védjegye: egyes döntő csatákban két CO is bevethető, természetesen körönként váltogatva, értve ez alatt mind a saját egységek kommandírozásának lehetőségét, mind a már említett különleges képességek bevetését, melyeket okosan és megfontoltan használva bizony már jelentős előnyhöz juthatunk. Erre roppant nagy szükség lesz a meretesebb, vagy épp jelentős negatív effekttel járó misszióknál, különösen a mindent elsöprő túlerő esetén, vagy épp ha szorít az idő – a történet folyamán számos alkalommal előfordul, hogy míg országunk főserege egy pontra összpontosít, addig az idegen hordák valamelyike ellentámadást indít a birodalom egy másik részén, többnyire egy barátságos interballisztikus rakéta képében. Ez még semmi: a kétfrontos háború dermesztően hideg szele az AW-t is megcsapta. Az említett patthelyzet ilyen formában is feltűnik – a megosztott csapatok két különböző harctéren, eltérő körülmények között hozzák tudásuk legjavát. Míg az első körben szerény személyünk tör borsot az inváziós horda orra alá, addig a következőben már vagy a gép által irányított, vagy a szintén a saját kezünkbe vett parancsnok próbál sikert elérni. Természetesen a végeredmény jelentősen befolyásolja a jövőnket, egy kiadós győzelem a morálnövelésen túl egyéb pozitív utóhatásokkal is járhat. A sokrétű multiplayer porcióról sajnos se helyünk, se időnk sincs értekezni: vegyétek az egyszemélyes hadjáratot, emeljétek a négyzetre majd képzeljétek a vonal mögé egy ismerősötöket, az élmény vadítóan negédes – ha pedig megunnátok az előre letárolt szinteket, ragadjatok stylust, lépjetek be a pályaszerkesztőbe és építsetek saját magatoknak játszóteret a semmiből: a Dual Strike az utolsó fűszálig értelmezi a kusztomizáció fogalmát.

A recirkulált játékelemek idővel a minőség és az élvezhetőség rovására mennek, elég csak áttekinteni az egyre mélyebbre süllyedő Final Fantasy saga korántsem rövid, ám annál szomorúbb történetét – az elmúlás szele még nem érintette meg a GBA-n életre kelt Advance Wars szériát, de a veszély ott leselkedik. A hihetetlenül sokrétű pályaszerkesztő, a sztori szempontjából remekül összerakott szingli kampány és a multiplayer komponens egy maximálisan teljesítő, nívós produkciónak nyújt remek alapot, azonban a tulajdonképpeni (a legtöbb esetben jól működő) rendszer a kezelhetetlen gyermekbetegségek miatt néha bizony jó pár unalmas percet okozhat, nem beszélve a már az első epizód kapcsán felvetett problémákról: most azonban örüljünk annak, ami van, hiszen a Dual Strike megérdemli, hogy elismerjük. Meg is tesszük.

Wilson
consolegeek@atw.hu

MARTIN BELESZÓL!

Én rendszerint már attól is előrehaladott izgalmi állapotba kerülök, ha felülnézetes stratégiai játékot látok – hát még attól, ha ilyen anime stílusút, mint az AV. Számomra ez egyfajta perverz örömforrás – bucifejű kiskatonák püfölik egymást, vagy Super Deformed repülők bombázzák az SD tankokat. Egy dolog zavar csupán ebben a játékban: hogy nem PSP-re készült… :(

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-8 játékos, system link

✓ elképesztően összetett tartalom
× múló hatással

9 pont

Nem tudom, hogy nálatok milyen a fűtés gyerekek, de itt nálunk november környékén nekem már pulóvert kell húznom a Csevi megírásához. Azt hiszem nem kell hosszasan ecsetelnem, hogy milyen hangulatos is ilyenkor a lakásban punnyadni, nézni a TV-t a hideg késő őszi estéken, no meg persze konzolozgatni orrvérzésig. Ilyenkor különösen örülök, hogy végre visszakaptam az erősítőmet a kedves szervizesektől. Még fizetnem sem kellett, ugyanis semmi baja nem volt, leszámítva, hogy ki kellett kötni a hibás rádiómodult, mert zárlatot okozott. Csak tudnám, hogy miért kellett akkor ehhez 2 hónap? :) No mindegy, mindenesetre végre nekieshettem olyan bivaly játékoknak, amik már nyár óta be vannak rám izgulva, és fordítva. Vagyok olyan fanatikus, hogy amíg nem működik az erősítőnk, vagy a nagy TV-nk, addig hozzá sem nyúlok egy-egy drága pénzen vett játékomhoz. Egyszerűen szeretem, ha tökéletes az összhang, na. Sok komoly címmel vagyok még elmaradva, főleg PS2-n, kicsit félve, de igen bevallom, pl. a Metal Gear Solid 3-at még nem is játszottam végig... huhh, remélem nem lincselnek meg. Igazából nem szeretnék csak úgy nekiesni. Én anno PS-en iszonyatosan szerettem az MGS-t, bár ezzel sokan így voltak, és már régóta nem ég bennem ez az MGS láz. Amikor még csak X-em volt, nagyon örültem, hogy megjelenik rá az MGS 2 bővített verziója, de valahogy számomra abszolút nem hozta a '99-es MGS hangulatot. A nagy grafikai fejlődést pedig már nem találtam nagy számnak 2 éve. Bízom az MGS 3-ban, de ahhoz előbb vissza kell szereznem az igazi MGS feelinget, úgyhogy előbb a GC-s MGS remake-kel próbálom majd feltornázni, de előtte a kb. egy időben vásárolt GC-s Resident Evil 4-el kezdtem el játszani, és nem bántam meg. Gyerekek, hát valami eszméletlen élmény ez a játék számomra! A Resident Evil 4 olyannyira full 10 pontos játék a szememben, hogy én nem is tudom, hogy mikor lelkesedtem ennyire egy játékért utoljára, és ezt nem csak a – gyakorlatilag mér nextgennek számító – grafika miatt mondom, hanem az egész stuff játékmenete és hangulata is maximálisan megfogott. Úgyhogy csak azt tanácsolhatom, hogy mindenki, aki él és mozog, rögvest rohanjon megvenni, főleg, hogy már rég kapható az extrákkal felturbózott PS2-es verzió is az 576 shopokban. Ennek mondjuk kemény reklám szaga volt, de higgyétek el, egy petákot sem kapok érte, hanem hosszú idő óta tényleg ez az a játék, amiért én ennyire nagyon tudtam lelkesedni. A Beuval játszunk rendszeresen együtt, ő figyeli a cuccokat, én pedig küzdök, mégis inkább kap szívrohamot néhány keményebb harcnál. 18 óra tiszta játékidőnél tartunk, és még csak most kéri a GC a második diszket... *(Nálunk október 15. után, amikor beindul a fűtésszezon olyan meleg van, hogy kizárólag alsóneműben, esetleg egy rövidnadrágban lehet létezni a lakásban. Kellemes ilyenkor új nőnemű ismeretségeket hazatolni: mire megsül a sütőben a gesztenye, általában le is dobják a textilt… Martin)*

Hello Krisz! (Már ha tegezhetlek, ugyanis apám lehetnél.) Nos lehet hogy nem jó helyen kopogtatok, de lenne egy kérdésem és remélem tudsz válaszolni. Ha 5.1-es hangfal szettet szeretnék venni PS2-höz, akkor még kell vásárolni hozzá valami kábelt, madzagot vagy huzalt? Előre is köszi ja és az újság nagggggyon jó, minden hónapban összekuporgatom rá a pénzt és megveszem! Ugyanis a szüleim szerint ilyenekre felesleges pénzt kidobni, de ti minden pénzt megértek! Nagyon jó vagy csak így tovább Üdv: Jancsesz: Vantal János!

(Szevasz Jani, öreg cimbora, nyugodtan tegezd csak Krisz fatert! Az 5.1-es hangfal szetthez nem ártana egy erősítő is, amin VAN(!!!) optikai / toslink, vagyis digitális hangbemenet. A legjobb, ha egy olcsó kompakt házimozit keresel, illetve vannak kifejezetten konzolokhoz olcsóbb hangrendszerek. Az a THX-es számítógépes szett pl. tökéletes lenne, amit tavaly decemberben teszteltem a Konzolban. A szülők pedig már csak ilyenek, mindenben a sátánt látják. Krisz :) *(Elmondom magyarul, kevesebb töltelék duma nélkül: legyen az erősítőn optikai bemenet. Martin)*

Aloha, Krisz! Mivel mostanában elég érdekes levelek vannak a Csevegőben, gondoltam írok, ebbe a színvonalba már én is bele férek, nem? :) **(Határeset. Krisz :)** Azért írok neked, mert tudom, hogy szereted a kézzel írt leveleket… ezt direkt neked írtam a wördbe KÉZZEL! **(Nahát Snow, humoristának kellett volna menned. Krisz :)** Remélem örülsz neki. Ha már itt vagyok, írnék pár észrevételt az újsághoz: először is szerintem is több végigjátszás kéne, sőt szerintem a Cool-Túrába elemzett CD-khez és DVD-khez is kéne végigjátszás **(ezt eszgének (Eszgé = Szollár Gergő, az én fórumos vértestvérem. Krisz:)** már fel is vetettem, neki tetszett az ötlet), és csalás is kéne, mert pl. a Hello Kitty-be nem tudtam behozni egy 3.generációs pokémont se **(Ezen nem is csodálkozom, miután 25:4-re kikaptál tőlem a Halo-ban, pedig ketten jöttetek ellenem. Krisz :)**, pedig tudom mind a 200 nevét és horoszkópját, majd nézzetek utána mert így fabatkát sem ér az életem. Ja, és az újsághoz is adjatok végigjátszást mer' soxor elakadok a közepén, és nem tudom merre lapozzak tovább. Ha már Pokemonos témánál vagyunk, jó lenne, ha mindegyikről lenne külön poszter is, mert nekem csak pikácsúról van, de akarok a többi 199-ről is **(Martin már intézkedik az ügyben. Krisz :)**. Ezeket leszámítva amúgy jó az újság, bár lehetne „Martin beleszól" helyett mondjuk „ÉN beleszól", szívesen beleszólnék minden cikkbe, hívjatok ha kellek. Sajnos most be kell fejeznem, mert kezdődik a Pokémon találkozó, és nem akarok elkésni **(Na ezen nem csodálkozom, igaz ugyan, hogy elsősorban csak a Yakuza-s maffia tagsági tetkóddal büszkélkedtél a fórumos bulin, de azért nyújtózkodás közben kikandikált egy Pikacsú is a jobb válladon. Krisz :)**, majd írok még ilyen építő jellegű észrevételt, hogy jobb legyen az újság:) Snow

Ui: T. Gábornak üzenem, én már olvastam vissza leveleket a Cseviben a saját nevemmel aláírva, pedig se a kereszt, se a vezeték nevem nem éppen gyakori.

(Jó volt a stábfotós megoldásod, de mivel úgy is fogunk még találkozni, felesleges az „alul semmi" fotó rólam, lerendezhetjük a retyón is. Krisz :) *(Úgy néz ki, 2006-ban már kizárólag csak Pokemon játékokat fogunk tesztelni. Az újságot Japánban, a Pokemon hazájában készítjük majd, hogy 100%-osan naprakészek legyünk a témában. Martin)*

(Hát Gábor, érdekes leveled kapcsán olyan érzés fogott el, mint mikor a Hős című film okosságait hallgattam. Egy büdös kukkot sem értettem abból, amit hadováltak, de annyira bölcsen és keletiesen hangzott az egész, hogy feszültem figyeltem. Az már más kérdés, hogy a feliratban, és a szinkronban abszolút különböztek egymástól a fordítások. :) Ami a leveledet illeti, most inkább nem mennék bele az értelmezésébe, a morális tanulságba meg főleg nem. Talán Martin apánk megvilágítja az elménket. Krisz:) *(Erre talán még én sem vállalkoznék. Ja, és ne drogozzatok! Martin)*

Csáó Krisz! Ez a levél 3 egyszerű okból íródott. Bele is vágnék körítés nélkül.1. (Igaziból Martinnak szól) Martin, szeretném ha ez a levél az első lenne az új, 4 oldal hosszú Csevegőben. Na, ha szépen kérlek, tedd már meg ezt az összes 576 konzol fanatikusnak! Tudod hány ezer embernél szereznél pár + pontot? És még az az 50 levél (ami között 1 az enyém :) is bekerülhetne végre... **(Igaz, ez a rész Martinnak szól, de hadd válaszoljak. Ne higgyétek már, hogy Martin a gonosz főszerkesztő bácsi, aki megvonja az olvasóktól a 4 oldalas csevit. Már többször szóba került, de eddig egyszerűen nem folt rá hely, de ami késik, az nem múlik. Krisz)** *(Én például már ez után az egy mondat után sem tettem volna be a leveled, mert baromira gyengén kezdtél. Krisz jobb szívű nálam. Martin)*

2. Figy Krisz, állat volt a Ninja Gaiden Black (mindgyá megyek is nyomni:), meg a Total Overdose cikked is... bár én a NGB-nek adtam volna 2 oldalt... **(A Total Overdose inkább megérdemelte. Az NGB csak egy extrákkal megtömött kiegészítés volt. Amúgy köszönöm a dicséretet. Szeretem, ha kényeztetnek. Krisz:)** *(És mit írtál volna le két oldalban, a 25 új pályát, vagy a 8 új főellenséget? Martin)*

3. Szeretném a véleményedet kérni (és kapni:). Na szal szerinted melyik jobb, a Takedown vagy a Revenge? Mer' sztem a Burnout 3 zenei, hangulati valamint pályaszerkezeti része nagggggyon odaver a 4-nek... nade Te mit gondolsz róla? Pl.: sztem az nem teljesen normális, hogy egy RODE RAGE-t (!) NEM TOK ARANYRA LETENNI FÉL ÓRA PRÓBÁLKOZÁS UTÁN! Nem vagyok béna, csak annyi f*s kis kiszögelésbe akadok meg... Üdv: Szlávetz Tamás, plasmagun

(Rohadt idegesítő és fárasztó, hogy minden mondatod után 15 kérdő- és felkiáltójelet használsz, és ezeket nekem kell kiszedegetni. Martin) **(Őszintén szólva még nem próbáltam ki a Revenge-et. Ugyanúgy rá akarok szánni egy nyugis hetet, mint a Takedownra, ami mellesleg nekem is marhára bejött, a college rock válogatásának egy részét pedig rongyosra hallgattam. Amúgy így látatlanban a Revenge-et ajánlanám egy kezdőnek. Illetve nem is. Ha az illető hallgatna a tanácsomra, akkor először végigtolná a Burnout 2-t, majd egy hét szünettel a 3-at, és csak egy újabb hét szünet után a Revenge-et. Krisz:)**



...mindenki csak folyton panaszkodik, hogy nincsenek újítások a játékiparban. Azonban volt egyszer nem is olyan régen valaki, aki igaz korától lemaradva, de alkotott valamit, ami messze állt a kettes számrendszertől, de mégis oly nagyszerű volt...

És hogy ez hogyan lehetséges? A kérdésed jogos, Kedves Olvasó. A teljes történetről, csak legendák keringenek... az igazat csak a jó öreg Fég bácsi tudhatja, bár lehet, hogy ő sem tudná megmondani. Mivel a gép történetét magán nyomozókat megszégyenítő leleményességem híján nem tudnám kideríteni, ezért inkább elétek tárom e gépet:

Ez a csodálatos mechanikus szerkezet, nem mondható feltétlenül letisztultnak. Sárga alumínium doboz, koszos belső csövek... Igaz, a hangok egy kattogó hangban merülnek ki csupán, bár néha mintha a levegő halk susogását lehet hallani (ekkor érzi azt az ember néha, hogy gáz van). A játszhatóság meglehetősen egyszerű: három gomb, és egy tekerőkapcsoló. Az a lényeg, hogy a piros gombot nyomva kell tartani, míg a nagy fehéret (a kis fehér a resetnek felel meg) jó ütemben kell nyomkodni. Miután a fehér részből a zöldre halad a fekete szál a kijelzőn, akkor végigvitted a játékot. Tudom, egyszerűnek hangzik, kivéve, ha olyan verziót kapsz, amelyben egy ekkora bug van mint az itthoniban. Pedig ez egy végleges verzió, nem tudom hogy maradhatott benne... Higgyétek el, megéri az, amikor kiröhögik az embert az utcán, mert egy ilyen elavult, nem menő géppel játszik. De mi számít menőnek ezen a téren? PS+P? Vagyis a Péceli hordozható Sparhelt+Palacsintasütő? Ugyan már... De erre a játékra nem mondhatja senki, hogy káros az idegrendszerre, ugyanis egy nemes cél érdekében csinálod: hogy ne fagyjon be télen a kakilólukad vacsorázás közben. Bizony, ez volt a nagy alakítás a fűtőtestek Hideo Kojimájától, Fég bácsitól: a Fég konvektor...:P Axly, Gábor

U.I.: Továbbá megkérnék minden kedves levélírót, hogy próbáljon szűkszavúan fogalmazni, nem 2 oszlopos leveleket írni, mert így nagyon kevés lesz a levél a Cseviben! Megértéseteket előre is köszönöm! **(Igen, igen, ha tudnátok hány levelet kell fájó szívvel arrébb tennem, csak mert túl hosszúra írjátok őket. Krisz)** *(Én azt kérném az olvasóktól, hogy tartózkodjanak az ilyen semmitmondó levelek megírásától. Martin)*

Hi 576 team. What the f*ck? Mi történt ? Mi lett a játékkészítőkkel ? Már bocs, hogy így a közepébe vágok, de valami nagyon hiányzik. Egyébként ikszem van, de nem igazán van rá kellően nagy game, vagy lehet hogy már 20 évesen kiöregedtem? **(Határozottan visszautasítom a vádakat, miszerint ne lennének nagy game-ek. Udvariatlanság lenne a kiöregedésre tippelnem, de te mondtad. Krisz :)** Nem hiszem. Tudjátok régen volt egy nagy betegségem, aminek a neve Playstation 1 volt , a betegségem okozói pedig a mindig könnyfakasztó FF-ek, de volt még ott a nagy kedvenc Vagrant Story, amit vagy 40x lejátszottam **(40-szer 100 óra, az 4000 óra, az napi átlag 2 óra játékidő mellett durván 6 év, kamozol. Krisz :)**, és a végén már a főellenségre is csak kettőt ütöttem, na ott úgy éreztem ki van játszva a game, és akármilyen furcsa, nem untam meg addig, de akkor is csak azért, mert már nem volt kihívás. De még beszelhetnék az MGS-ről stb. Szóval jó kis gép volt az a kis PS. Később lehetőségem nyílt, hogy vegyek egy DC-t nyomtam a DOA-ot, meg ilyenek és tudjátok mi volt a favorit? A felturbózott grafikájú ShadowMan, és akárki akármit mond, még egy olyan elvont hangulatú gamet nem láttam. Na jól van, néha besz*ratott a Doom3, meg a Doom3 RoE, de az nem ugyanaz a borzongás. Na jó, most a Fahrenheit is néha megborzongat, de a SM más volt hogy érezzétek a különbséget. Tudom lehet, hogy hülyeség, de a SM-el nem mertem magamba leülni játszani, másik két haverommal nyomtuk végig. Na persze nyomtam én PS2-t is, és az is cool volt, az FFX nagyon kiri, de valami hiányzik, és tudom mi hiányzik, a PS1-es grafika. Hiányzik a pixelbe fennakadás a csúnyácska grafika. Hiába szép a játék, ha 20 perc alatt lejátszom (na jó ez a Ninja Gaidenre nem igaz, mert a legjobb időm úgy 30 óra volt) De nem sok ilyen játék van. Hiányzik a SM, nagyon hiányzik. Na jó igaz, hogy most is vannak olyan nevek, amiknek a nagyszerűségét nem kérdőjelezheti meg semmi (csak olyat említek, amivel játszottam: DMC, GT4, Halo, Forza, Ninja Gaiden). Ezek mind jó játékok, sőt némelyik egyenesen szuper, de még sem olyan nagy klasszikus, mint anno régi game-ek. Na mindegy, lehet kicsit elfogult vagyok, úgy látszik bele kell törődnünk ebbe, a játék gyönyörű grafikája hanyatlásba dönti a végigjátszási időt és a játékélményt. Én így gondolom persze nem minden játéknál van ez így, és azok nagyon jó kivételek. Csak ennyit szerettem volna. Egy 20 éves gamer fun. (Ashley) *(Kiégtél. Martin)*

(Nos ami a PS emlékeket illeti, én maximálisan átérzek mindent, amit említettél vele kapcsolatban. A Dreamcastot is nagyon szerettem, de a ShadowMan nekem túl elvont volt, arra viszont emlékszem, hogy Martin nagy egykori kedvence. Ami pedig az Xboxot illeti, egy baromi jó bivaly gép, marha jó akciójátékokkal, imádom, de ha ilyen történetes stílusra vágysz, mint pl. az RPG-k, akkor miért nem PS2-t vettél ? ShadowMan 2 is van rá, igaz, nem nagy szám. Xbox-ra valóban ritkábbak a komolyabb történetes stuffok, de mivel a Ninja Gaiden-t végigtoltad, ezért becsületes játékos vagy a szememben :), és mondok pár címet neked X-re, amit érdemes lenne kipróbálnod: Shenmue 2, Fable, Jade Empire, SW: K.O.T.O.R. 1-2, Beyond Good and Evil, POP 1-2, MGS 2: Substance, Genma Onimusha, Baldur's Gate 1-2, Morrowind, Conker, Sphinx, Rayman 3, Phantasy Star Online, Oddworld: Munch's Odyssey, Broken Sword stb. Krisz)

Hello Krisz! Gondoltam írok egy levelet mivel a múltkori Csevegő elég lightos volt azzal a sok pikacsuval :) **(Nincs több Pokémon, igérem. Krisz :)** A Martin miért nem tesztel? **(Nextgenen tuti fog. Krisz :)** Szólj már rá a Boss-ra hogy Ő is csináljon már valamit :) Ha nem tetszik neki csapj egyet a popsijára :) Attól biztos átváltozik szorgos kis méhecskévé :D **(Megmondom őszintén, hogy Bud Spencer alkat ide, vagy oda, én bizony félek tőle. Láttad Martint a stábfotóban? Igazi akcióhősként vetné rám magát, ha hozzá mernék érni a popsijához. Krisz :)**
Amúgy nagyon hasonlítasz Bud Spencerre :) **(Honnan tudod ? Amúgy nem annyira, legfeljebb borostával, és hosszú hajjal. Krisz :)** Pofonokat is tudsz olyanokat adni? **(Hogyne, a kedvencem az „ejtés". Ha a barátaim ba**tatnak konzolbulikon, pl. zsibbasztót kapok a vállamba, akkor utána kergetőzünk, mint Bud Spencer és Terence Hill, és ha elkaptam az „illetőt", egy „ejtést" kivitelezek: Összefogom a két kezemet, mint egy gorilla, felemelem a karjaimat, és hagyom, hogy pusztán a tömegem és a gravitáció ereje hasson az „áldozataim" hátára, akik többnyire úgy összerogynak ettől, mint egy krumpliszsák. Krisz :)**
Amúgy jó az újság, a legutóbbi címlap a húgomnak is tetszett. **(Hmm, hány éves a húgod? Krisz :)** Legközelebb inkább engem rakjatok címlapra:) Igaz, akkor több újságot nem kéne szerkeszteni...:) KONZOL FOREVER! Minden jót nektek! Üdvözlettel: Steve Y

HI 576 stáb. Most írok először. Már régóta 576 fan vagyok. Szeretném megdicsérni a múltkori stábfotót. Személy szerint Martint inkább Luide Fünesznek képzelném :) **(Louis De Funés? Hmm, most, hogy mondod, Martin valóban tiszta Lütyő felügyelő. Krisz :)** Már a PS2-es játékok javát végigjátszottam. **(Aha, lóditani én is tudok, vagy egyszerűen csak naiv vagy :). Van róla fogalmad, hogy hány PS2-es játék létezik? Szerintem a japán címekkel együtt simán van 5000, és akkor talán még keveset is mondtam Krisz)** Nekem a Baldur's Gate a kedvencem. De van egy hatalmas problémám, imádom a stratégiát, de PS2-re alig van, nem tudnátok mondani néhány címet? Előre is kösz, egy unatkozó stratéga! „rocklegends snupi"
(Nem mindegyik RTS, de nem mondtad hogy milyen stratégiát kérsz. Tessék válogatni kérem szépen: Kessen I-III, Age of Empires II, Full Spectrum Warrior, Commandos 2, Goblin Commander, Ring of Red, Sims 1-2 és Bustin Out, Front Mission 4, Gladius, Jurassic Park, Alien Versus Predator, Risk, Theme Park Roller Coaster, és még vagy egy rakás cím van a témában PS2-re, úgyhogy ne csüggedj. Ha nem elég a lista, írj nekem. Krisz)

Mr. Mxyzptlk vagyok és „nehéz játékok" gyilkosa. Imádom a Very Hardokat. A Resident Evil Remake Invisible módja is kész, meg a Real Survivor is. Mindkét karakterrel. Invisible módot Cris-szel nem hiszem, hogy hamarosan kipróbálnám, ahhoz kell idő. Felkészülési idő az kell, de meglesz ígérem! **(Mielőtt valaki beképzeltnek hinné Mxyzptlk urat, hogy csak így közzé teszi eredményeit, elárulom, hogy ez egy nekem írt privát levél sorozat töredéke. A Ninja Gaiden Black cikkben csak Playmore-t említettem meg, pedig Mxyzptlk úr később még srceenshot fotót is küldött, hogy bizonyítsa, ő is végigtolta a Ninja Gaiden-t very hardon. Azt hiszem kimeríted az igazi harcore gamer fogalmát, gratula, és itt a jutalmad, híressé tettelek. Krisz :)**

Hali 576 Konzol és a szerkesztők! Sziajamija Krisz, szeretnék pár dolgot írni / kérdezni / segítséget kérni. **(Óhh, a fene, erre a „sziajamija"-ra tökre beizgultam, már reméltem, hogy egy kiscsaj vagy, de nem. Krisz:)**
1.Légyszi írj nekem egy olyan weblapot, ahonnan le lehet tölteni a Burnout 3 soundtrackjét! Naggyon bejön és nem szeretnék mindig azért játszani vele, hogy hallgassam.(mondjuk nincs vele semmi problematika...:) **(Passz. Soha életemben nem töltöttem le még zenét. Írd ki a számok nevét, és kérd meg egy ismerősöd. Krisz)**
2.Pofátlanság volt pont kéréssel kezdeni, de van 1 ilyen rossz szokásom :) Na szóval légyszi mondd meg Dzsoni Boy-nak, hogy kedvenc íróm az egész világon, imádom, szeretem cikkeit, érthetetlenségét bizonyos fokig :) Liquid a második, Csipi a harmadik és így tovább... Ja, bocs, te nem lettél dobogós, de 4. vagy szal nem kell letolni, az egy jó eredmény. :) **(Oké megmondom neki. DZSON HALLASZ ? TE VAGY A SRÁC KEDVENC ÍRÓJA, SZERETI AZ ÉRTETLENKEDÉSEDET, DE CSAK EGY BIZONYOS FOKIG. KÉPZELD ÉN CSAK 4. LETTEM, DE ÍGY IS SOKMINDENKIT MEGELŐZTEM. Krisz :)**
3.Nos volna egy jó kérdésem: van egy kis HUF a zsebemben **(Nekem nincs, de kösz, hogy felajánlod. Krisz :)**, mondjuk egy PSP kijön belőle. Na szóval, én karácsonyra kapok X360-at, de akkor az a kérdés, hogy mit csináljak a saját pénzemmel, hmmmm? **(Mondom, küldd el nekem, Krisz :)** Tudom, hogy neked nem lenne ilyen problémád (meg a 15 éves lány tesómnak se:), de nekem van, úgyhogy ajánlj fel vmit légyszi, mert még a végén tesóm megtalálja, és akkor volt jó sok pénzem...:) **(Még, hogy nincs ilyen problémám? Mit hiszel te rólam. Nagyon is jól jönne az a 70 rongy, de ha nincs kedved elküldeni, akkor tedd félre X360 játékokra... Egyébként már 15 éves a tesód ? Hmm...Krisz :)**
4.Ha Martin tényleg megnézte az összes 576-os topicot, bizonyára járt a Gamepro Forumon is. Ott sokat szoktam írogatni, bizonyára látta a plasmagun nevet. Ha nem jártál arrafelé Martin, akkor uccu neki! *(Asszam jártam arra, és ki is töröltem. Ha nem, majd most. Martin)*
5.Dettó ugyanaz van velem, mint veled volt, Krisz. Minden óra egy kész horror, amikor a tanár keresgéli a naplóban, kinek van a legkevesebb / képességeihez mérten legrosszabb jegye. Ilyenkor a hideg futkos a hátamon, izzadok mint a sz*r meg minden... hányszor mondtam már magamban: na, ez a doga legyen 4-es, és utána hiszek Istenben! Aztán ötös lesz, és még mindig nem hiszek istenben... fura egy dolog ez... :) **(Na jó, aki 5-ösöket ír, az csak ne sírjon itt, hogy fél. Krisz :)**
Na most csak ennyi fért bele, tanulnom kéne még egy kicsit, meg Serious Sammel is kéne még egy kicsit tolni...igen, megfogattam tanácsod, nagyon üt ez a hentelés... mondjuk Halo 1-2 megvan, nem írtam le előző levelembe (a szeptemberi szám, gyengébbek kedvéért:), de ez a SS... áhh, nagyon ott van a bizonyos szeren. **(Mondtam én, hogy az egyik legjobb játék X-re, főleg kooperatívban. Krisz:)** Mondjuk nekem a Painkiller marad mindig is az istencsászár, meg a Suffering, de ez magánügy. Köszi a tanácsot! Plasmagun

Cső Krisz! Légyszi tedd be ezt az apró vlmit a csevibe. Hogyaszongya: Levelezőtársakat keresek! Bírom az anime-ket, úgy mint: Speed Grapher (?), Wolf's Rain, Helllsing, Chobits, de egy csomó másikat is ismerek, +j-pop-rock jöhet. Kedvenc játékaim, Chrono Cross, Tekken-Final Fantasy sorozat, stb. Persze ha mást is szeretsz v egyáltalán nem vagy oda ezekért, akkor is írj bátran! címem: kuurai@freemail.hu A japános témákban otthon vagyok, de bármiről beszélhetünk, és tényleg bárki írhat!!! Köszi Krisz, amúgy nagyon beer luck meg úgy ahogy van az 576-ot. (Ha meg kell vágni a levelemet ezt a mondatot kidobhatod). **(Dehogy vágom, ez volt legjobb mondat az egész levélben. Krisz :)** Csók mindenkinek, duplán Antarunak: Goddess Kagura Tennouzu, Szilák Andrea **(Antaru te mázlista, most már bánom, hogy nem dagadt Elvis képet kerestem rólad. Krisz:)**

T. Krisz! Bár nem születtem, magyar tanárnak. Így hát: Beálltam egy filmben. A 80-van huszárnak. De: Most jön az, szerinted. Hogy számolni sem tudok. Azért ha hiszed- hanem. Tudatlan, nem vagyok. Amúgy sajnálom, hogy levelemmel. Sok munkát adtam neked. Istenemre mondom. Nem cikizni akarlak! De: Te szerintem azért kapod lóvét. Hogy kijavítsd, és ha akarod. Megírd a cikkem, ha tetszik. Tudod nekem 37 évesen, a rokkantosítás jött össze. Te pedig, nem hinném, hogy az íróasztal, mögött. Ínhüvely gyulladást, és gerincsérvet kapsz. Sok emberke szívesen csinálná a munkádat. Tudod: Ha egy fél lábú emberke, fel akar szállni a buszra. Nem kicikizem, hanem segítek neki! Ja a 40 év. Pedig vazeg: tényleg 40! De nézd: Szíved joga, hogy megalázz. Csak egy valamit nem ismersz TOLERANCIA! Ja élet tapasztalat. Nem dicsekedni akarok!! De 7 db C64-es gépem volt. Istenem! De szép idők. Az utolsót 1989-ben adtam el. 27 db kazival. 120 db floppy lemezzel. Kapaszkodj! 43000 Ft-ért. Hihetetlen? De igaz ? Utána PSX1, majd PSOne. Most pedig PS2. 20 db eredeti lemezzel. Nem PC! A radai enné meg, az összes lemez hamisított. Tudom, hogy most jön az, nehogy már nincs hamis lemezed? Hidd el, hogy nincs! És tudod miért ? Mert szeretem a jót, és szépet, minőséget, kapni a pénzemért. Tudod, ha Győri lennél. Ezt mind, be is bizonyítanám. Ha majd elfelejtem: Martin ezt neked. Zene: Sweet: Menekülő Róka, Deep Purple: Tűzlabda, Füst a víz felett, Pink Floyd: Falk, Money, Stynx: Minden!, Led Zeppelin: Moby Dick, Rainbow, Uriah Heep. STBSTB. Úgyhogy nem 14. Hanem 40! Csak egy kis TISZTELET OKÉ KRISZ.
UI: Miért istenítitek a Pro Evo 4-et? Igaz: Hogy az ESPN NHL 2K5 jégkorong. De gyerekek, az mindenben Király! Miért nem lehet, így kinézni, egy foci játéknak. Szerintem PS2-n nincs jó foci! Talán majd a PS3-as gépen. Ja egy kérdés: A PS3-as kompatibilis lesz, az összes lemezzel. Ennyi. Most nyomatok egy kis Champions Of Norrath-ot. Ajánlom mindenkinek! A játék tényleg jó! Ne ba... meg, ez nem a REKLÁM HELYE. Most már mindegy, egye meg a fene. Remélem KRISZ: Nem kapsz agyvérzést, a levelem láttán. Mert hidd el: Azt ku...ra bánnám. Dr. Kritik-A, Győr
(Kedves Dr. Kritik-A! Sok mindenre kell itt most válaszolnom, úgyhogy csak mennyünk szépen sorjában. Semmiképpen sem fogok agyvérzést kapni a levelei láttán, és egyáltalán nem nagy fáradság kijavítani. Azt azonban megjegyzem, hogy a Csevegő írásáért soha nem járt fizetés, úgyhogy szorgalomból csinálom, mert szeretem. Ami a „14" évet illeti, nagyon sajnálom, nem akartam megbántani, de egyrészt az írása alapján, még ha a külalak nagyon szép is, tényleg azt hittem, hogy egy kissrác írt álnéven. A helyesírási hibákat most is kijavítottam, de a vesszőket és pontokat direkt így hagytam. Feleslegesen sokat használ belőlük. Másrészt az 576 Konzol mindig is laza hangvételű lap volt, ami a Csevegőre különösen igaz. Nem kell mindent komolyan venni, nem akartam megalázni, ez az a hely, ahol kiröhögjük a Kriszt, mert rányitnak, miközben törli a valagát. :) Ami a leszázalékolást illeti, roppant sajnálom, és talán csodálkozni fog, de némi fogalmam nekem is van a rokkantságról, mivel régebben fél évig voltam ágyhoz kötve, majd 3-4 évig jártam tolószékben és mankóval. Orvosi tiltás ellenére kezdtem el Németországban tesizni, majd később súlyzózni. Egyébként tisztességes játékmúlttal rendelkezik, és becsülendő az eredeti játékgyűjteménye. PES4 és NHL 2K5: Vicces, hogy ezt pont nekem említi, hiszen az egész stábból én istenítem legjobban az NHL 2K5-öt. A februári X leltárban is pont azt írtam a PES4-nél, hogy sokkal szebb az NHL 2K5. Amúgy a PES4 a játékélmény és a tartalom miatt durva jó. Szerintem van jó foci PS2-re, pl. a FIFA 06 nagyon jó lett, és a PES5 is bivalynak ígérkezik. A PS-PS3 kompatibilitást Martin vágja. Krisz)

Hát akkor ennyi lett volna novemberre. Eddig stábfotós 2 megoldást kaptam, de úgy látszik senki sem akar fotót rólam, a Beáról annál inkább, de róla nem lesz akt, sajnos. :) Tényleg egy kicsit megpróbálhatnátok rövidebb leveleket írni, és akkor mindet be tudnám tenni. A kevesebb néha több. Inkább legyen egy rövid, de érdekes tartalom, mint egy hosszú, de vontatott levél. Legközelebb már a Mikulás ajándékkal a zsebetekben olvashatjátok a Konzolt, és talán már hó is fog szállinkózni. Jaj, de hangulatos a fehér Karácsony! :)

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

(Ne rövidebb leveleket írjatok, hanem érdekesebbeket. Felőlem anyázhattok is minket, vagy amit akartok, csak kapjátok már össze magatokat, mert ez harmatgyenge. Martin)

FILM

MINDENKI MÁSKÉPP CSINÁLJA

Kevés szubjektívebb műfaj van a paródiánál. A Leslie Nielsen nevével fémjelzett debil Csupasz Pisztolytól kezdve a Folytassa! filmek szinte már emészthetetlenül angol humorán át egészen a mérhetetlenül visszataszító, ám annál sikeresebb *Scary Movie* sorozatig sokan sokféleképpen próbáltak meg görbe tükröt tartani az aktuális sikerfilmek elé több, de inkább kevesebb sikerrel. Íme a szabályerősítő kivételek:

Amerika kommandó /Team America/

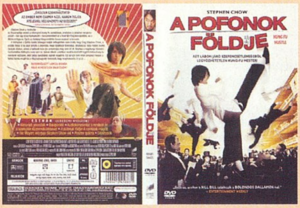
Műfaj: explicit bábfilm
Rendező: Trey Parker
Szereplők: mindenki, aki számít Hollywoodban
DVD: 5.1-es magyar, angol, cseh hang
Extrák: előzetes, storyboard, kimaradt jelenetek, kisfilmek



A lenyűgözően ízléstelen South Park sorozat alkotópárosa Kenny-ék 6 évvel ezelőtti mozis kitérője után ismét visszatért, hogy felháborítsák az erkölcscsőszöket, vérig sértsenek tucatnyi sztárt és főként bemutassák, mit csinálnak a bábok IGAZÁBÓL a hálószobában. Mert ha eddig nem említettem volna, az Amerika Kommandó bábfilm a javából. Matt és Trey eredetileg, a már alapból is nehezen komolyan vehető Holnapután paródiáját akarták elkészíteni, ám miután Roland Emmerich kedélyesen beintett a produkciónak (ennyit a németek humorérzékéről...), inkább belevágtak a világ bazinagy fegyverekkel felszerelt védelmezőinek történetébe. Persze a történet ebben az esetben szigorúan idézőjelesen értendő, mert a balul sikerült bevetés után feketelistára kerülő hősök sztorija csak ürügy arra, hogy a srácok minél több embernek szóljanak be egy jót. Meg kell hagyni a poénok többsége elég ütős ahhoz, hogy ne tudj felkelni a földről, különösen igaz ez a Pearl Harbour sz*r kezdetű romantikus(!) dalra. A sorozathoz hasonlóan itt is időről-időre feltűnnek az erőltetett, oda nem illő, otromba részek, de hé! Egy olyan film már eleve nem lehet olyan rossz, amiben Michael Moore öngyilkos merénylőként cafatokra robbantja magát.

Pofonok földje /Kung-fu Hustle/

Műfaj: vicces verekedős
Rendező: Stephen Chow
Szereplők: Stephen Chow, Qiu Yuen, Kwok Kuen Chan, Wah Yuen
DVD: 5.1-es magyar, angol, kínai, 2.0-ás lengyel hang
Extrák: werk, kimaradt jelenetek, audiokommentár, bakik...



Stephen Chow: színész, rendező, producer, akció-koreográfus, hivatásos sztár. Hazai vizeken már a négy évvel ezelőtti *Shaolin Foci*val letette rendezői névjegyét, amit a közönség aztán brutálisan nagy kasszasiker képében hálát meg. (A filmet sajna errefelé nem forgalmazták, de minő szerencse, kimerítő majdnem fél oldal olvasható róla az 58-as Konzolban.) Ezt követte a tavalyi Pofonok földje, ami már a nemzetközi színtéren is értékelhető eredményeket tudott felmutatni. A sztori szerint a piti bűnöző Szing hadat üzen Shanghai egyik félreeső részében élőknek, hogy bekerüljön a környéket rettegésben tartó Baltás banda tagjai közé. Persze azzal nem számolt, hogy a kerület lakói között egészen véletlenül több visszavonult kung-fu mester is akad. Furcsa módon, bár Chow végig hozott anyagból dolgozik, filmje mégis olyan eredetinek és frissnek hat, mintha még sosem láttunk volna harcművészeti filmbe oltott, rajzfilmes elemekkel felturbózott burleszket. Egyébként valóban nem... És milyen kár, hiszen a műfajok ilyetén elegye nem csak durva látványos (hála a CGI technikának), de ráadásul percenként esnek be a jó ízlés határain innen maradó „sírva röhögős poénok is". A Pofonok földje kicsit olyan, mint a távol keleti kaják többsége: elsőre furcsán emészthetetlennek tűnik, de ha egyszer rászánod magad, hogy belekóstolj nem fogsz tudni betelni vele.

ZENE

Naszóval, mivel több órás bréjnsztorming után sem jöttem rá, hogy az előre kiszemelt Ladytron / Sigur Rós / Giant Drag formációkat miképp lehet közös nevezőre hozni, ezért most nem lesz külön főcím. Meg egyébként később sem. Lehet örülni, mert most majd még sokszínűbb lesz a kínálat, így immár semmi (elvi) akadálya sincs annak, hogy a SOAD tagjai mondjuk a klasszisokkal szemrevalóbb Sugabébik mellet feszítsenek. Akkor vágjunk bele!

Ladytron – Witching Hour /Island/



A Ladytronról annyit illik tudni, hogy a Fischerspoonerrel karöltve már akkor ezerrel nyomták az retroelectropopot, amikor Kelly Osbourne még két óriás pizza elfogyasztása között dünnyögte kedvenc Madonna slágereit a hajszárítóba. Három mérsékelten sikeres, ám mértéktelenül divatos nagylemez után a Tron végre telibe kapta az aktuális trendet (azaz inkább a trend kapta telibe őket), így a fakó-takonyzöld színű tokban érkező Witching Hour olyan emberek figyelmét is a csapatra irányíthatja, akik számára a Sláger Rádió jelenti a zenei kísérletezés csúcspontját. Az elődökhöz képest az új anyagon hangsúlyosabb szerepet kaptak a gitárok, és a szövegvilág is mélyebbre ásta magát pár méterrel. Egyébként meg Depeche Mode, a jobbik fajtából. A lemez 13 számából 8 bármikor bedobható, instant sláger, külön kiemelve az istencsászár Sugart, ami úgy szól a du***ról, hogy közben sípolás nélkül lejátszható bármelyik egészséges értékrenddel rendelkező kereskedelmi rádióban. A külföldi sajtó által sz*rrá kaserolt lemez igazából egy fasza 21. századi poplemez, a 21 századi hallgatók számára, se több, se kevesebb.

Sigur Rós – Takk /EMI/



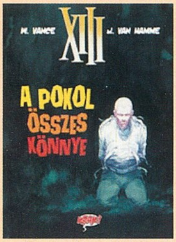
Manapság egy a közönséggel nem angol nyelven kommunikáló zenekar esélye a nemzetközi karrierre kisebb, mint az intelligens párbeszédek száma a Michael Bay filmekben. Már csak ezért is meglepő, hogy a hűvös Izlandról érkező Sigur Rós képes volt eladni vagy 500000 példányt 2002-es albumából, olyan celebrity-k elhaló hangú nyilatkozataitól kísérve, mint Tom Cruise, Mr. és Mrs. Gwyneth Paltrow vagy Natalie Portman. A Takk, bár valószínűleg nem fogja Britney Spears-t karrierterveinek újragondolására késztetni, minden gond nélkül teljesíti az elvontan melodikus gitárzenekarok visszatérő albumaival szemben támasztott elvárásokat. Onnantól kezdve, hogy megnyomjuk a play-t, hatvan percre megszűnik a külvilág és mi ismét tehetünk egy képzeletbeli sétát Izland fjordokkal szegélyezett mesevilágában. A finom melankóliával átitatott (értsd: nem akarsz tőle gyors, spontán öngyilkosságot elkövetni) lemezen külön hangulati tényezőt jelent, hogy sosem tudhatod: az adott szám a halál elkerülhetetlen közelségéről, avagy a csirkepaprikás szabatos elkészítéséről szól. Az azonban biztos, a korong címe szabadfordításban nemes egyszerűséggel annyit tesz: thank you (köszönöm). Takk You too!

Giant Drag – Hearts & Unicorns /Interscope/

Letöltötted az összes Paris Hilton pornót, a TDK márkájú vadiúj játékok súlya alatt már roskadozik a polc, a háttérben pedig szolidan bömböl a hivatalosan csak jövő Februárban megjelenő Strokes korong. Azt hihetnéd az internet már semmi újdonsággal nem tud szolgálni számodra... Isten hozott a Giant Drag világában! Ismerkedj meg Annie-vel (lásd még: dögös frontcsaj™), aki amellett, hogy olyan számokat ír, mint a You Fuck Like My Dad, előszeretettel küldi el a jó édes anyukájukba a koncertekre tévedő unszimpatikus egyéneket. Aztán ott van Micah, aki egyszerre játszik dobon és szintetizátoron, mert „így egyszerűbb és több a pénz is". A fiatal bandák által igencsak kedvelt My Space website-ról startoló, tágabb értelemben vett popzenét játszó destruktív duó zenéje olyannyira bejött mindenkinek, hogy a bemutatkozó EP utáni debütalbum már a majorszámbamenő Interscope-nál jelenhetett meg. A Hearts & Unicorns valamivel az átlagos indie felső-középosztály fölé pozícionálható be, ami (hiába az ironikus dalszövegek és a profi hangszerelés) a hozzáadott extra tartalom nélkül egyet jelentene a biztos sikkadással, de hát nem pont a show-ról szól az egész rakkenroll?

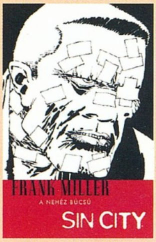


KÉPREGÉY



W. Vance / J. Van Hamme – XIII A pokol összes könnye

Célszemély: éjsötét múlttal rendelkező kváziJamesBond titkos ügynök, aki személyazonosságát még önmaga előtt is remekül képes titkolni.
Küldetés: kiszabadulni a Plain Rock-i büntetés végrehajtó intézetből, bemutatni tíz képkockányi akciójelenetet, leleplezni legalább három kormányellenes összeesküvést.
Nő: a baj.
Eredmény: az előzményekhez képest lassul a tempó (értsd: ötnél kevesebb emberről derül ki, hogy ellenséges ügynök) és a történetvezetés is jóval lineárisabb. Egyébként meg a szokásos: „dejó" rajz, „tökizgi" sztori, „baróállat" fordulatok.



Frank Miller – Sin City – A nehéz búcsú

Tény: A Robert Rodriguez által rendezett Sin City az apróbb hibák ellenére is az év legjobb látványfilmje. Mivel a dolog egész jól működött a mozi pénztáraknál is, a számomra teljesen ismeretlen FuMax kiadó bevállalta, hogy kihoz egy „egész estés" epizódot a képregényből. A Nehéz búcsú elejétől a végéig tartalmazza a film legjobban sikerült epizódjának történetét, melyben a mélységesen lecsúszott Mickey Rourke által alakított mélységesen lecsúszott Marv folytat véres bosszúhadjáratot Goldie nevű... khömm... ismerősének halála után. A sokszor egész oldalon terpeszkedő rajzok annyira büntetnek, hogy nem csoda, ha Rodriguez pofátlan / tiszteletteljes módon a legtöbbet egy az egyben, mindenféle változtatás nélkül tette át a vászonra. Mivel a kivitel szintén első osztályú, az egyre jobban fáradó témán kívül semmi kivetnivalót nem találtam a Nehéz búcsú-ban. Még ilyet!

TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Tel.: 06-70-365-0385

PS2

Asterix XXL 2	12990	kapható!
Battlefield Modern Combat	14990	2005. Nov. 18.
Burnout Revenge	14990	kapható!
Eyetoy Kinetic / Kamera	10990/15990	kapható!
Fifa 06	14990	kapható!
Genji	13990	kapható!
Getting Up	12990	2005. Nov. 25.
Harry Potter and the Goblet of Fire	14990	kapható!
Jak X	13990	kapható!
King Kong SE Fémdobozos!	15990	2005. Nov.közepe
Marvel Nemesis	14990	kapható!
Mortal Kombat : Shaolin Monks	14990	kapható!
NBA Live 06	14990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	2005. Nov. 25.
Pro Evolution Soccer 5	15990	kapható!
Ratchet Gladiator	13990	2005. Nov. 18.
Resident Evil 4	14990	kapható!
Soul Calibur III	15990	2005. Nov. 23.
SSX on Tour	14990	kapható!
The Sims 2	14990	kapható!
Ultimate Spider-man	16990	kapható!
WRC Rally Evolved	13990	kapható!
PS2 Gép+Killzone+Memo Card	46666	akció!

PS2 Platinum és akciós

Bond 007 : Everything or Nothing	7490	
Age of Empires II	6490	akció!
Call of Duty	6990	akció!
Harry Potter and the Philosopher's Stone	7490	
Harry Potter Quidditch World Cup	7490	
Jak 3	5990	
Killzone	5990	
Lord of the Ring Return of the King	7490	
Lord of the Ring The Third Age	6490	
Medal of Honor Rising Sun	7490	
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty	5990	akció!
Mortal Kombat Deception	6490	akció!
Need for Speed Underground	7490	
Ratchet & Clank 3	5990	
Resident Evil Outbreak	6490	
Silent Hill 3	5990	akció!
Soul Calibur II + Final Fantasy X-2	7490	akció!
Star Wars Battlefront	7490	
The Getaway Black Monday	5990	
The Incredibles	7490	
Urbz	6490	
WRC 4	5990	
PS2 Gép+Ratchet Galdiator VAGY Jak X	49999	akció!

Gamecube

Fifa 06	14990	kapható!
Fire Emblem	15990	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14990	2005. Nov.közepe
Geist	15990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire	14990	kapható!
Mario Smash Football	15990	2005. November
Marvel Nemesis	14990	kapható!
NBA Live 06	14990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	2005. Nov. 25.
Pokémon XD	15990	2005. November
SSX on Tour	14990	kapható!
The Sims 2	14990	kapható!
GC gép+Mario Football+Mario Kart	29999	akció!

XBOX

Battlefield 2 Modern Combat	14990	2005. Nov.18.
Counter Strike Classic	8990	kapható!
Fifa 06	14990	kapható!
Forza Motor Sport	16990	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14990	2005. Nov.közepe
Half Life 2	12990	2005. November
Halo Tripla Pack (Halo 1+2+Multiplayer)	15990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire	14990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	2005. nov. 25.
Project Gotham Racing 2 Classic	8990	kapható!
SSX on Tour	14990	kapható!
The Sims 2	14990	kapható!
XBOX gép + Need For Speed Most Wanted	48888	akció!

Nintendo DS + GBA

Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey kong 3/GBA	12990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	2005. November
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Need For Speed: Most Wanted	11990	2005. November
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Dash	8490	akció!
Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA	13990	kapható!
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
The Sims 2	11990	kapható!
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Wario Ware Touched	8490	akció!
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!
GBA Micro Gép + Samurai Jack	29999	akció!

PSP

GTA Liberty City Stories	2005 tél	2005 tél
F1 Grand Prix	13990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Fired up	13990	kapható!
Harry Potter and the Goble of Fire	11990	2005. Dec.
Lord of the Ring : Tactics	11990	2005.Dec. 2.
Metal Gear Acid	13990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Kao Challengers	9990	kapható!
NBA Live 06	11990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	11990	2005.Nov.vége
Ghost in the Shell	9990	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	13990	2005. Dec.
Ridge Racer	13390	kapható!
SSX on Tour	11990	Okt.vége
The Sims	11990	2005. Dec.
Virtua Tennis	13990	kapható!
Burnout Legends	11990	kapható!
PSP Value PAK + Pursuit Force	78888	akció!

576 KByte

TELJES VÁLASZTÉKUNKAT
ÉS ELŐRENDELÉSI AKCIÓINKAT MEGTALÁLOD
WEBÁRUHÁZUNKBAN A WWW.576.HU OLDALON


le tudod gyűrni?